DEAD LANDS
ТАЙНЫ
"СМИТА И РОБАРДСА"
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
SAVAGE WORLDS
НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ТАЙНЫ "СМИТА И РОБАРДСА"

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлиннными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Литературно-художественное издание
16+, предназначено для лиц старше 16 лет
Тайны «Смита и Робардса»/ Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 64 с.

Авторы: Тони Ли, Джон Хоплер, Мэтью Каттер и Шейн Лэси Хенсли.
Перевод: Дмитрий Кияшко, Алексей Мун.
Редактура: Павел Гуров, Анастасия Гастева.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru.**
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru.**

© 2017, Studio 101. Authorized translation of the English edition.
© 2007, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission of
Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

ISBN 978-5-905471-37-7

СОДЕРЖАНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАТАЛОГА "СМИТ И РОБАРДС" 5

Покупка товаров 5
Доставка 5
Оплата 6
Время доставки 6
Любой каприз за ваши деньги! 6
Железнодорожная доставка 7
Прямая доставка 7
Варианты прямой доставки 7
Доставка по железной дороге 7
Обмен и возврат 8
Сотрудничество с компанией 8
Журнал "Новая наука" 9
Рубрики «Новой науки» 9
Таблица неполадок 10
Обновлённые правила неполадок 10
Огнестрельное и метательное оружие 12
Боеприпасы 13
Холодное оружие 14
Броня 14
Средства передвижения 15

ПАРОВЫЕ ИМПЛАНТАТЫ 16

Формула X-19 16
Болты и гайки 16
Катушка усиления 16
Движитель 16
Секретный ингредиент 17
Больше, чем человек... и меньше! 18
Утраченный дух 18
Фуу! 18
Вопреки всему 18
Держись, детка! 19
Металлолом 19
Таблица неполадок 19
Новые черты 20
Черты предыстории 20
Легендарная черта 20
Каталог 21
Имплантаты 21
Голова 21
Глаза 23
Уши 24
Руки 24
Кисти 26
Усовершенствования для рук 29
Торс 30
Ноги 31
Усовершенствования для ног 32
Таблица имплантатов 33

ТАЙНЫ "СМИТ И РОБАРДС" 36

Доктор Джейкоб Смит 36
Сэр Клифтон Робардс 37
Хельстромм 39
Великие железнодорожные войны 40
Денвер-Пасифик 40
Другие железнодорожные компании 40
Бомбардировка Де-Мойна 41
Юнион-Блу 41

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ "СМИТ И РОБАРДС" В ИГРЕ 42

Надбавка за риск 42
Держи их в бедности 43
Оформление заказов 43
Неудачи при доставке 43
Таблица неудач при доставке 44
Исследовательские неудачи 45
Таблица исследовательских неудач 46
Дефектные устройства 46
Дефекты устройства 47
Установка имплантатов 48
Есть тут доктор? 48
Хирургические неудачи 49
Спрос и предложение 50

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ 52

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАТАЛОГА "СМИТ И РОБАРДС"

Мечтая о новейшей дьявольской машине или просто собираясь свернуть самокрутку — так или иначе, все однажды берут в руки каталог «Смит и Робардс».

Допустим, какой-то парень покупает свежий выпуск каталога «Смит и Робардс», и вскоре ему уже хочется повертеть в руках новую сверкающую игрушку. Как её получить? Что ж, у компании «Смит и Робардс» есть только один завод, и это значит, что потенциальный клиент должен сам забрать выбранный товар или воспользоваться доставкой, а она на Диком Западе стоит недёшево!

ПОКУПКА ТОВАРОВ

Многое из перечисленного в каталоге можно приобрести у компаний поскромнее или у частных изобретателей, но и те, и другие точно проигрывают в скорости доставки и качестве исполнения. Те, кто ценят лучшее, обращаются только в «Смит и Робардс».

У компании большой офис продаж в Солт-Лейк-Сити. Там располагается выставочный зал, где почти наверняка найдётся хотя бы один экземпляр даже самого редкого товара из каталога. Герои, делающие покупки в этом офисе, могут приобрести демонстрационную модель.

Понадобится некоторое время, чтобы заново получить с производства особенно дорогие изделия, вроде батискафов или летательных аппаратов, порой случаются недостачи и прочих товаров («гатлинги», как правило, быстро сметают с прилавков, едва начинается прокладка новой железнодорожной линии), так что всегда стоит проверить заранее, имеется ли желаемый предмет в наличии.

Вытяни карту за каждый товар, который намерен приобрести твой герой. Если это не двойка и не джокер, то, ура, тебе повезло, нужное тебе устройство есть в наличии (покупая больше одного товара, тяни карту за каждый). Если ты вытянул двойку или джокер, запас этих изделий исчерпан. Все устройства, купленные в выставочном зале, являются стандартными образцами товаров из каталога. Если чего-то нет в наличии, можно сделать заказ, однако придётся ждать, пока не будет изготовлен новый экземпляр.

У компании «Смит и Робардс» есть пункты доставки в Денвере, Додж-Сити, Вирджиния-Сити и Шэн Фэне, куда заказы покупателей прибывают ежедневно. Помимо этого конторы занимаются продажей предметов, которые не были забраны покупателями. Чтобы узнать, есть ли в наличии нужный товар, вытяни карту. Если это туз — то, что ищет твой герой, имеется в наличии. В противном случае ему не повезло.

ДОСТАВКА

Если отряд не может добраться до конторы «Смит и Робардс» или в местном отделении нет нужного товара, покупателям придется заказать эту вещь с фабрики.

Можно приехать в Солт-Лейк-Сити и лично оставить заявку (самый надёжный способ), сделать заказ в пункте доставки (достаточно надёжный), отправить заявку по почте (менее надёжный) или телеграфом (кто знает, что они пошлют).

Какой бы способ покупатели ни выбрали, им стоит указать индекс товара (его можно найти в скобках после названия каждого изделия в «Каталоге») при размещении заказа не в офисе компании и перечислить все желаемые модификации, предусмотренные в описании товара.

ОПЛАТА

«Смит и Робардс» требует предварительную оплату в золоте либо в эквивалентном количестве призрачной руды (Смит бы с удовольствием взимал оплату при доставке заказов — одна из многих причин, по которым финансами управляет Робардс). Полную оплату покупки нужно произвести в одной из контор «Смит и Робардс» или же в банке. В последнем случае банковский служащий должен отправить телеграмму «Смит и Робардс», подтверждая внесение средств, и только после этого начнётся обработка заказа.

В «Смит и Робардс» можно открыть кредитную линию, загодя оформив депозит в золоте или призрачной руде. Это позволяет клиенту сделать заказ практически из любой точки. Стоимость заказа вычитается из текущего баланса. «Смит и Робардс» не банк и не платит проценты по вкладам (хотя ходят слухи, что компания получает неплохую прибыль, размещая эти депозиты в «Уэллс энд Фарго» в Денвере).

Товары «Смит и Робардс» не подлежат возврату, если только они не были доставлены повреждёнными или неисправными.

ВРЕМЯ ДОСТАВКИ

После оформления заявки придётся подождать, пока заказ будет обработан, собран и (будем надеяться) доставлен.

В «Смит и Робардс» принято держать под рукой внушительный запас деталей и частично готовых компонентов, что позволяет быстро собирать даже большие и сложные устройства. После получения заказа как правило требуется 2d6 дней для его выполнения.

В специальном разделе в конце этой книги Маршал найдёт больше информации о доставке и о тех неприятностях, которые могут иногда происходить по пути (эти сведения только для его глаз, амиго, так что не надо сразу же бежать подглядывать). Достаточно знать, что Маршал вытянет ещё несколько карт, чтобы посмотреть, как проходит доставка.

ЛЮБОЙ КАПРИЗ ЗА ВАШИ ДЕНЬГИ!

Вполне возможно изготовление товара в соответствии с нуждами и пожеланиями заказчика, но это потребует времени и денег (см. ниже). Эти изменения несут только косметический характер. Они никоим образом не влияют на функционирование устройства. Если ты желаешь изменить характеристики вещи, представленной в каталоге, то должен сделать это самостоятельно или заказать усовершенствование на заводе.

Если счастливчику случится оказаться неподалёку от Солт-Лейк-Сити, он может прогуляться к офису «Смит и Робардс» и подобрать себе новую игрушку. Если он не живёт поблизости, нужно, чтобы товар к нему доставили. Самый быстрый и дешёвый способ сделать это — послать заявку в одну из указанных контор «Смит и Робардс» в Денвере, Додж-Сити, Вирджи-

Изменение	Цена	Необходимое время
Покраска в желаемый цвет	*+10% от стоимости*	*+d4 дней к доставке*
Гравировка на оружии	*+20% от стоимости*	*+d6 дней к доставке*
Изготовление вещи по размерам заказчика	*+30% от стоимости*	*+d8 дней к доставке*
Бытовые дополнения: книжные полки, ковёр и прочее	*+40% от стоимости*	*+d10 дней к доставке*
Посеребрённое оружие, кожаная обивка транспортного средства	*+50% от стоимости*	*+d12 дней к доставке*

ния-Сити или Шэн Фэне. Поскольку такие заказы перевозятся поездами Денвер-Пасифик, «Смит и Робардс» гарантирует получение товаров в рабочем состоянии или возврат денег.

Товар, отправленный согласно заказу в одно из этих мест, хранится на протяжении месяца, после чего предполагается, что владелец не собирается его забирать. Через месяц устройство выставляется на продажу. Если в течение следующего месяца товар не будет продан или передан законному владельцу, он отправится обратно на завод и попадет в демонстрационный зал в Солт-Лейк-Сити.

Железнодорожная доставка

В любом месте, куда проложены рельсы, покупатели могут получать свои заказы — за соответствующую доплату. Гарантия «Смит и Робардс» не распространяется на такие поставки, поскольку перевозку осуществляют поезда других компаний. Великие железнодорожные войны продолжаются, так что многие посылки вообще не достигают пункта назначения, либо приходят повреждёнными.

Прямая доставка

Если покупатель по какой-то причине не может добраться до железнодорожной станции, товар могут привезти прямо к его порогу. Порой это даже быстрее, чем поездом, но подобная роскошь стоит соответствующе.

Специально для этих целей «Смит и Робардс» держит небольшой парк гирокоптеров и летающих экипажей. Их высококвалифицированные и хорошо проинструктированные (пусть кое-кто и называет их сумасшедшими) пилоты доставят заказ почти куда угодно — даже в центр яростной перестрелки (за поставки на поле боя начисляется значительная доплата). Машины, использующиеся для доставки товаров компании «Смит и Робардс», всегда

Варианты прямой доставки

Способ	Стоимость	Скорость
Гирокоптер	*$3/миля*	*240 миль/день*
Летающий экипаж	*$5/миля*	*160 миль/день*
Доставка своим ходом	*$2/миля*	*разная*

Доставка по железной дороге

Место	Стоимость (% от цены)	Время (дни)
Денвер	*3%*	*1*
Вирджиния-Сити	*3%*	*2*
Додж-Сити	*3%*	*3*
Шэн Фэн	*3%*	*3*
Чикаго	*5%*	*5+d4*
Новый Орлеан	*5%*	*5+d4*
Даллас	*8%*	*7+d4*
Дедвуд	*8%*	*7+d6*
Санта-Фе	*8%*	*7+d6*
Тумстоун	*10%*	*8+d6*

хорошо вооружены. Гирокоптеры и летающие экипажи обычно напичканы паровыми «гатлингами» и другим мощным оружием.

Прямая доставка стоит $3 за милю для грузов, достаточно небольших, чтобы их можно было перевозить гирокоптером, и $5 за милю для товаров, перевозка которых требует летающего экипажа. В «Смит и Робардс» имеются специальные летательные аппараты большой грузоподъёмности, способные транспортировать даже такие крупногабаритные товары, как батискафы. Если твой герой хочет приобрести транспортное средство, способное добраться до его местонахождения, он должен отметить доставку своим ходом в форме заказа, поручив «Смит и Робардс» довести транспорт до этого места. Это ему обойдётся всего в $2 за милю.

Чтобы определить, сколько времени займёт прямая доставка, умножь предельную скорость транспортного средства (в милях в час) на восемь часов пути в день, а затем раздели расстояние на полученное число. Результатом будет количество дней, необходимых водителю, чтобы добраться до местонахождения покупателя. Срочная доставка вдвое сокращает время пути (два водителя) и удваивает расходы.

Заказ будет находиться в точке доставки два дня. Если покупатель не объявится в срок, водитель возвращается на завод вместе с машиной. После этого клиент может забрать покупку самостоятельно или обратиться на завод, чтобы оговорить изменившиеся условия. В любом случае, с него удержат плату за напрасную доставку.

У Маршала есть все инструменты для определения неудач при доставке, а также причин этих досадных проблем.

ОБМЕН И ВОЗВРАТ

Ясно как день, что Дикий Запад — не самое безопасное место. Здесь полно бандитов, чудовищ и враждующих железнодорожных группировок. Удивительно, что товары вообще успешно доставляются до места назначения. Единственный способ избежать опасностей — обвесить товарные поезда большим количеством пушек, чем наличествует у грабителей. И даже при этом поезда иногда пропадают или являются на станцию с парой новых дыр в обшивке.

«Смит и Робардс» гарантирует, что любой товар, который прибывает в одну из их транспортных контор (Денвер, Додж-Сити, Вирджиния-Сити и Шэн Фэн) в непригодном для использования состоянии, будет заменён бесплатно. Все остальные виды доставки покупатель заказывает на свой страх и риск; «Смит и Робардс» не несёт за них никакой ответственности. Любая компенсация, кроме вышеуказанной, назначается исключительно по усмотрению представителей компании «Смит и Робардс» (и ещё много текста мелким шрифтом, который ты бы всё равно не стал читать, амиго).

СОТРУДНИЧЕСТВО С КОМПАНИЕЙ "СМИТ И РОБАРДС"

Большинство дьявольских машин «Смит и Робардс» разработаны сотрудниками фирмы, но компания также использует чертежи, предоставленные независимыми изобретателями. Для того, чтобы проект хотя бы начали рассматривать для внедрения в массовое производство, изобретатель должен получить черту эврика! (см. «Deadlands: Мёртвые земли»).

Есть причина, по которой только *легендарные* персонажи могут получить эту черту. Никакое изобретение не будет принято без долгих и тщательных испытаний в лабораторных и полевых условиях. Долгих и тщательных. Это жёсткое требование, но оно позволяет механикам и учёным на заводе выпускать достаточно надёжные устройства в разумные сроки. Даже если проект успешно проходит проверку на прочность, необходимо еще и заинтересовать обоих владельцев предприятия.

Когда твой учёный представляет своё изобретение, пройди проверку *безумной науки (–2)*, чтобы понять, насколько впечатляющим с точки зрения Смита оно выглядит. Смит любит новые изобретения, так что успеха будет достаточно, чтобы склонить его на свою сторону.

Впечатлить Робардса несколько сложнее, он всегда крепко держится за кошелёк компании. Он требует, чтобы каждая презентация включала в себя отчёт о рыночной привлекательности устройства. Чтобы выяснить, насколько его доклад впечатлил Робардса, изобретатель должен пройти проверку убеждения, с поправкой на нежелание Робардса расстаться с деньгами фирмы в этот конкретный день.

Чтобы определить, насколько сегодня скуп Робардс, вытяни карту. Если это не карта двора и не туз, соискателю удалось застать хозяина компании в относительно щедром расположении духа: штраф при проверке составит всего лишь –2. Если карта фигурная, Робардс намерен сократить расходы (штраф –4). Если же вытянут джокер, то бюджет на разработку новых продуктов был сокращён; на проверку налагается штраф –6.

Надеемся, твой проект не напоминает что-либо, изготовленное внутренним отделом исследований и разработок «Смит и Робардс» (некоторые отвергнутые изобретатели говорят, что сотрудники этого отдела черпают большинство своих идей из «отклонённых» чертежей). Но если «Смит и Робардс» не захочет покупать твоё устройство, всегда есть «Хельстромм Индастриз Лимитед», совсем неподалёку…

Успешно продав свое изобретение «Смит и Робардс», прежде всего определи цену товара в каталоге, ориентируясь на схожие устройства в качестве примера. Стандартное вознаграждение «Смит и Робардс» — это разовый платёж, который в пять раз превышает цену товара в каталоге (удваивается, если учёный принимает оплату кредитом в компании, а не наличными) плюс d6×$50 отчислений каждый месяц. Новое устройство, как правило, поступает в продажу после публикации новейшего выпуска каталога следующей весной/летом или осенью/зимой.

ЖУРНАЛ "НОВАЯ НАУКА"

В дополнение к своему уже очень популярному каталогу «Смит и Робардс» издаёт весьма уважаемый (по крайней мере, в определённых кругах) ежеквартальный журнал под названием «Новая наука». Каждый выпуск заполнен статьями и эссе, представляющими интерес для изобретателей, и мало кто из серьёзных «безумных ученых» игнорирует его.

Хотя некоторые из авторов журнала, очевидно, работают с призрачной рудой в плохо вентилируемых лабораториях, в большинстве выпусков находится несколько статей с полезными идеями. Большинство учёных считают «Новую науку» необходимым чтивом и оформляют регулярную подписку (та ещё задачка для тех, кто постоянно путешествует!).

В каждом выпуске есть одна статья с полезной информацией, которая может пригодиться при работе с разнообразными агрегатами. Каждый раз, когда герой получает новый выпуск журнала, соверши проверку по Таблице рубрик «Новой науки», чтобы определить статью, оказавшуюся полезной на этот раз. Не забывай фиксировать результаты!

Рубрики «Новой науки»

Карта	Пики	Червы	Бубны	Трефы
2–4	*наземный транспорт*	*механизация труда*	*эликсиры*	*взрывчатые вещества*
5–7	*водный транспорт*	*стрелковое оружие*	*оптика*	*паровые машины*
8–10	*воздушный транспорт*	*артиллерия*	*звук*	*заводные механизмы*
В–К	*броня*	*холодное оружие*	*металлургия*	*медицина*
Т	*призрачная руда*			
Дж	*вытяни две карты*			

Можно применить идеи, почерпнутые из выпуска «Новой науки», чтобы запустить один из агрегатов твоего учёного (например, двигатель), получив +2 к результату проверки *безумной науки*. Естественно, полезная статья из выпуска должна быть хоть как-то связана с работой твоего устройства. Преимущество распространяется лишь на одну такую проверку, после чего дополнительное преимущество от идеи теряется.

Последнее слово относительно того, имеет ли данная статья какое-то отношение к функциям твоего агрегата, остаётся за Маршалом, но творческий подход со стороны игрока должен быть вознаграждён. Журнал выходит каждый январь, апрель, июль и октябрь. Выпуски продаются по $10 за номер.

ОБНОВЛЁННЫЕ ПРАВИЛА НЕПОЛАДОК

Эти правила призваны заменить правила по неполадкам из «Deadlands: Мёртвые земли». Система отменно работает, пока твои герои имеют доступ к дюжине дьявольских машин, но если взять в игру целый каталог всевозможных изобретений, то бодрое: «Ой, оно взорвалось!» — очень быстро надоест.

Всякий раз, когда герой использует дьявольскую машину и при проверке параметра, указанного в пункте «Значимый параметр» (если он отсутствует, устройство не подвержено неполадкам), сталкивается с *осложнением*, случается неполадка, как и всегда. Но теперь неприятности бывают трёх степеней, и каждая немного хуже предыдущей: малые, крупные и катастрофические.

Последствия зависят от результата на диком кубике (в случае *осложнения*, разумеется). Для статистов бросай дополнительный d6.

Эти правила подходят для любой дьявольской машины, в описании которой указана неполадка. Можешь с лёгкостью применять их к устройствам из других книг. Просто считай описанную там неполадку катастрофической, и в добрый путь, амиго!

Таблица неполадок

d6	Неполадка
4+	***Малая:*** *устройство выпускает пар из клапана, у транспортного средства расшаталась ось, зелье, как оказалось, частично испарилось и т.д.*
2–3	*Предмет в этот раз срабатывает, как и должен, но в дальнейшем на проверки навыка, требующегося для его использования, налагается штраф –2, пока не будет пройдена проверка ремонта в качестве действия. Одноразовая вещь может подействовать лишь наполовину или не сработать вовсе (на усмотрение Маршала).*
1	***Крупная:*** *устройство перегрелось, транспортное средство начинает сильно трястись, эликсир испортился или недостаточно настоялся, паровая пушка жутко вибрирует и т.п. Использующий устройство (и пассажиры, если это произошло с транспортным средством) получает 2d6 урона. Вдобавок приспособление сильно пострадало и не работает, пока его не починят (что требует проверки ремонта и 2d6 раундов). Одноразовые вещи ломаются и не подлежат восстановлению.*
	Катастрофическая*: самое страшное, что может случиться с устройством. В конце этой книги Маршал (и только Маршал, ты же не хочешь испортить себе сюрприз раньше времени?) найдёт катастрофические неполадки для всех перечисленных в Каталоге устройств.*

CPHD

Огнестрельное и метательное оружие

Название	Дистанция	Урон	ББ	Цена	Вес	Обойма	Режим	МС	Примечания
Опасные материалы									
Динамитомёт	8/16/32	особый	—	$750	25	10	1В	d8	
Кислотная пушка	КШ	2d10	4	$2500	12	16	1В	—	
Огнемёт	КШ	2d10	∞	$2000	15	30	1В	d6	игнорирует броню
Ослепляющий револьвер	КШ	особый	—	$150	5	6	1В	—	см. описание
Пневматический револьвер	10/20/40	2d4	—	$300	1	6	1В	—	см. описание
Пневматическое ружьё	20/40/80	2d6	—	$600	4	15	1В	—	см. описание
Электростатический пистолет	2/4/8	особый	—	$1500	3	1	1В	—	см. описание
Оружие системы Гатлинга									
Винтовка Гатлинга	24/48/96	2d8	2	$1200	13	12	авто 2	d6	—
Дробовик Гатлинга	12/24/48	1–3d6	—	$1500	15	12	авто 2	d8	дробовик, см. описание
Паровой «гатлинг»	24/48/96	2d8	2	$5000	50	120	авто 4	—	стационарное; см. описание
Револьвер Гатлинга	12/24/48	2d6+1	1	$800	5	12	авто 2	—	—
Специальное вооружение									
Аммомат	24/48/96	2d8	2	$7000	50	100	авто 1+	—	стационарное; см. описание
Звуковой дестабилизирующий луч	10/20/40	особый	—	$2500	20	1	1В	—	см. описание
Метатель молний	24/48/96	2d10	—	$2750	20	∞	1В	—	см. описание
Светоусиливающий пистолет	12/24/48	1–4d6	—	$3000	4	1	1В	—	см. описание
Сетемёт	10/20/40	особый	—	$350	6	1	1В	—	см. описание
Торсионный буровой ракетомёт	24/48/96	4d8+2	15	$1500	15	1	1В	—	СШ; тяж. ор.; см. описание
Призрачнопаровые пушки									
6-фунтовая пушка	75/150/300	3d6+1	5	$5000	—	—	1В	—	тяж. ор.
10-фунтовая пушка	75/150/300	3d6+2	5	$6000	—	—	1В	—	тяж. ор.
12-фунтовая пушка	75/150/300	3d6+3	6	$7000	—	—	1В	—	тяж. ор.
Экзотическое оружие									
Бумеранг	10/20/40	сила+d6	—	$25	2	—	1В		d8 мин. ловкость. Возвращается в случае промаха
Духовая трубка	5/10/20	d6+1	—	$100	.5	1	1В	—	см. описание
Дымовая гранула	4/8/12	—	—	$15	—	—	1В	—	см. описание
Сюрикен	4/8/12	сила+1	—	$3	.5	—	1В, залп 2	—	—

ББ — *бронебойность.* **МШ, СШ, БШ** — *малый/средний/большой шаблон.* **МС** —*минимальная сила.*
Все величины указаны в имперской системе для сохранения атмосферы

Огнестрельное и метательное оружие

Название	Дистанция	Урон	ББ	Цена	Вес	Обойма	Режим	МС	Примечания
Одежда и аксессуары									
Зонт-ружьё	24/48/96	2d8	2	$200	3	1	1В	d6	ПЗ 2
Пистолет в шляпе	12/24/48	2d6+1	1	$250	8	6	1В	-	–2 к стрельбе
Трость-ружьё	24/48/96	2d8	2	$150	2	1	1В	d6	ПЗ 2
Разное									
Гидравлический шахтёр	10/20/40	особый	—	$1400	300	особая	1В	-	–2 к стрельбе
Крюковое ружьё	5/10/20	2d6	—	$150	10	1	1В	-	см. описание
Электромагнитное фокусирующее устройство	КШ	особый	2	$1800	10	1	1В	-	см. описание
Подводное вооружение									
Глубинная бомба	—	4d6	10	$200			—		БШ, тяж. ор.
Зацепная мина	—	4d6	15	$150			—		СШ, тяж. ор.
Механические торпеды	30/60/90	4d8+2	10	$500			залп 4		БШ, тяж. ор.
Якорная мина	—	4d6	10	$100			—		БШ, тяж. ор.

Боеприпасы

Название	Цена за патрон			Примечания
	рев.	винт.	дроб.	
Бронебойные патроны	$2	$3	—	увеличивает ББ, снижает урон, наносимый органическим целям
Дробовые патроны	$2	$4	—	+2 к стрельбе, дистанция сокращается вдвое, урон понижается с дистанцией
Кислотные патроны	$1	$2	—	дополнительный урон снаряжению
Магнум-патроны	$5	$10	$10, пули	урон +d4, рекомендуется армировать оружие
Разрывные патроны	$25	$30	$35, пули	дополнительный урон в пределах МШ
Самовоспламеняющиеся патроны	$400	$600	$800	возрастающий урон после ранения
Светомаркерные патроны	$3	$5	—	сниженный урон, см. описание
Секущие патроны	$1	$2	—	см. описание
Слепящие патроны	$3	$5	—	сниженный урон, дистанция сокращается вдвое, см. описание
Шок-патроны	$10	$20	—	несмертельный урон, ББ 0, дистанция сокращается вдвое

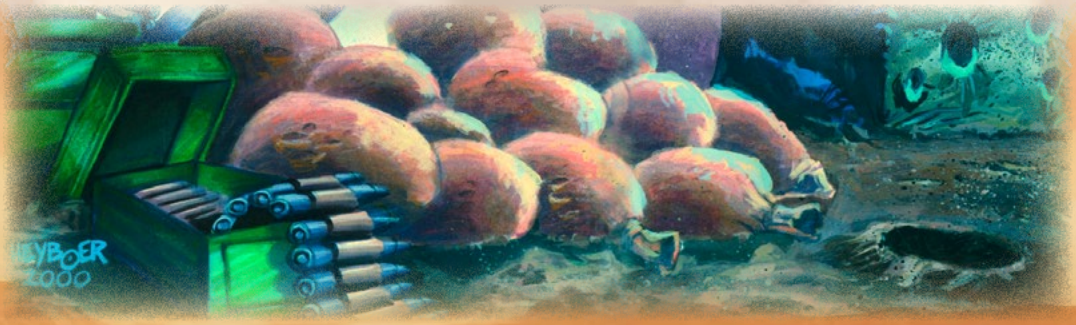
Холодное оружие

Название	Урон	Цена	Вес	Мин. ловк.*	Примечания
Рабочий инструмент					
Цепная пила	2d6+4	$800	20	—	МС d10, см. описание
Экзотическое оружие					
Наруч латунного когтя	сила+d8	$100	4	d8	защита +1
Боевой веер	сила+d4	$4	1	d6	защита +1; см. описание
Порхающий коготь	сила+d4	$30	3	d8	защита −1; дальность 2
Нагината	сила+d4	$30	5	d6	защита +1; дальность 2
Нунчаки	сила+d4	$30	4	d8	—
Сай	сила+d4	$6	2	d6	защита +1
Сань-цзе-гунь	сила+d4	$45	8	d10	защита +1; дальность 1; требует 2 рук
Парные крюки	сила+d6	$30	4	d8	дальность 1 (в соединённом состоянии)
Специальное вооружение					
Электростатический нож	сила+d4	$400	2	—	см. описание
Электростатическая сабля	сила+d6	$800	5	—	см. описание
Усиливающая удар булава	сила+d8	$75	8	—	защита −1; МС d6

** Если ловкость персонажа ниже минимальной, он наносит урон себе, столкнувшись с осложнением (1) на проверке драки*

Броня

Название	Броня	Цена	Вес	Область	Примечания
Легкая бронешляпа	1	$500	2	50% головы	—
Тяжёлая бронешляпа	2	$800	4	50% головы	—
Лёгкий бронежилет	2	$1800	10	торс	—
Тяжёлый бронежилет	4	$2800	20	торс	−1 к проверкам ловкости
Легкие бронештаны	1	$1200	10	ноги	—
Тяжелые бронештаны	2	$1900	20	ноги	шаг −1
Легкий бронеплащ	2	$3500	20	руки, ноги, торс	−1 к проверкам ловкости
Тяжелый бронеплащ	4	$5500	40	руки, ноги, торс	−1 к проверкам ловкости; шаг −1
Аэродинамический шлем	2	$400	8	голова	см. описание
Плащ из шкуры дракона Лабиринта	2	$12000	4	руки, торс, 50% ног	см. описание
Заземлённые сапоги	3*	$500	4	всё тело	*только против электричества; см. описание



Средства передвижения

Название	Уск/ПС	Стойкость	Команда	Цена	Расход*	Примечания
Сухопутные						
Вечный сухопутный корабль	5/15	8+2	2+6	$5000	—	
Механический внешний скелет	шаг	8	1	$5000	1 на 40 часов	шаг+2, сила +2 ступени
Мотоциклет	10/20	6+2	1	$800	1 на 100 миль	
Паровая дрезина	5/15	8	1+5	$1200	1 на 60 миль	только по рельсам
Паровой экипаж	5/15	7+3	1+3	$1500	1 на 60 миль	
Паровые сани	20/40	4+1	1+1	$3000	1 на 80 миль	по снегу и льду
Паук-скалолаз	шаг	8	1	$5000	1 на 40 часов	
Рельсоход	5/15	7+5	2+6	$5500	1 на 50 миль	расход 1 на 70 миль по рельсам
Водные						
Каньонная яхта	10/30	8+2	3+5	$15000	1 на 30 миль	
Паровой плот	20/40	4+1	1+1	$3000	1 на 80 миль	
Погружная лодка	5/10	10+3	2+5	$20000	1 на 50 миль	ПС 5 под водой
Воздушные						
Летающий экипаж	5/20	12+4	2+8	$10000	1 на 25 миль	МНВР 5
Гирокоптер	15/30	6+2	2	$8000	1 на 50 миль	МНВР 20
Орнитоптер	5/20	5+1	2	$5000	-	МНВР 10
Ракетный планер	5/20	5+1	1	$1500	см. описание	МНВР 10
Ракетный ранец	20/20	6+2	1	$2500	1 на 20 минут	МНВР 10
Вертолётный ранец	1/20	5+1	1	$2000	1 на час	МНВР 10

*: Большинство средств передвижения работают на призрачной руде. В графе "Расход" указано количество фунтов на расстояние или время работы.

ПАРОВЫЕ ИМПЛАНТАТЫ

Хэй, партнёр! Эта глава содержит тайны, в которые должен быть посвящён исключительно Маршал, если только твой герой не завёл себе несколько совершенно новых паровых имплантатов. После того, как он получил свою черту или готов раскошелиться — и Маршал даст добро — внимательно изучи следующие страницы — здесь изложены все секреты жестянщиков или, как их ещё называют, «железячников».

ФОРМУЛА Х-19

Один подпольный «учёный» в Солт-Лейк-Сити — доктор Леонтиус П. Гэш — сумел добиться слияния живой плоти со сталью с помощью секретного компонента, который он называет Х-19 (Икс-19). Многим известно название этого вещества — спросите любого задиру на Свалке — но почти никто во всём мире не скажет, как оно работает. В настоящее время Гэш возглавляет очень короткий список тех, кому известен этот секрет.

Какое-то время профессор Маркус Перриуинкл предпринимал попытки хирургического приращения металла к плоти в Коллегиуме Гоморры, в Великом Лабиринте. В начале 1879 года, после страшной катастрофы, когда штаб-квартира Коллегиума взлетела на воздух, наработки Перриуинкла стали достоянием компании «Смит и Робардс». Профессор подготовил четырёх помощников, способных ставить имплантаты, хотя в тайну формулы Х-19 он не посвятил никого.

Некоторые грязные писаки полагают, что тот взрыв устроил сам доктор Гэш в отместку за кражу профессором Перриуинклом его тайной формулы; в качестве доказательства они указывают на то, что Перриуинкл редко покидает завод «Смит и Робардс» (и то только под усиленной охраной). Компания с негодованием отвергает эти предположения, утверждая, что подобные слухи смешны, профессор просто предан своей работе, помогая пациентам, а «Смит и Робардс» стремится защитить такого ценного члена медицинского сообщества.

БОЛТЫ И ГАЙКИ

Хорошо, что же делает смесь Х-19 такой чертовски уникальной? Прикрепить стальные пластины или металлическую руку на живую плоть — это одно, а заставить это заработать после — уже совсем другое. И тут вступает в дело Х-19 — вместе с несколькими устройствами, которые формируют основу для парового имплантата, вроде катушки усиления и движителя.

КАТУШКА УСИЛЕНИЯ

Доктор Гэш обнаружил, что, как и предполагали некоторые анатомы, человеческие нервы передают сигнал посредством электрических импульсов. Катушка усиления с помощью Х-19 обеспечивает передачу этих сигналов в паровой имплантат. Сотни нитей золотой проволоки, покрытой Х-19, спрятаны внутри обычной медной трубки. Эти провода затем обвивают человеческий нерв вблизи точки присоединения парового имплантата, а трубка обжимается и запаивается при высокой температуре.

Благодаря компоненту Х-19 золотая проволока получает — и значительно усиливает — электрический импульс нервного окончания. Этот импульс активирует движитель в больших имплантатах (ноги, руки, и т. д.), а также обеспечивает владельцу контроль над устройством.

ДВИЖИТЕЛЬ

Хотя этот агрегат и является сердцем большинства имплантатов, он довольно прост. Движитель — это крошечная камера сгора-

ния, подогнанная под размер призрачнорудного топливного стержня. Цилиндрический перфорированный кусок призрачной руды весом в одну унцию, форма которого зависит от задачи, может около недели питать большинство имплантатов.

Устройство работает, передавая электрические сигналы, принятые катушкой усиления, в крошечную закрытую камеру с призрачной рудой. Заряд воспламеняет испарения руды, вызывая миниатюрный взрыв. Это, в свою очередь, заставляет двигаться шестерни, поршни или другие механизмы. Корпус движителя изготовлен из призрачной стали и изолирован таким образом, что имплантат работает практически бесшумно. Тем не менее если ковбой приложит ухо к движителю, то может услышать характерные стенания сгорающей внутри призрачной руды!

Не всем устройствам требуется движитель. Некоторые, вроде зрительных или слуховых имплантатов, способны работать на усиленных с помощью катушки электрических импульсах, производимых самим телом. Как правило, движитель необходим только для крупных имплантатов вроде искусственных конечностей.

СЕКРЕТНЫЙ ИНГРЕДИЕНТ

Формула Х-19 Гэша является ключом к секрету работы имплантатов. Разумеется, это его самая главная тайна, которую доктор в случае необходимости намеревается забрать с собой в могилу. Точное функционирование этого соединения до конца не понимает никто, кроме самого Гэша. Каким-то образом оно образует связь между живой тканью и неживым металлом — вот и всё, что кто-либо может сказать.

Итак, что же это означает в терминах игры? Хорошо, что ты спросил, амиго.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЧЕЛОВЕК... И МЕНЬШЕ!

Прежде чем разбираться в причинах, по которым твой герой может получить паровую руку или пластину на череп, будет справедливо, если мы покажем тебе обратную сторону этого дела. Ты же знал, что она будет, не так ли?

УТРАЧЕННЫЙ ДУХ

Прилаживание к телу неуклюжего железного придатка пагубно для души — буквально! Чем больше частей тела ковбоя заменяются паровыми механизмами, тем меньше в нём остается от человека, которым он был до операции. Если заменить слишком много, от него останется лишь бездушная оболочка.

После установки первого имплантата характер жестянщика автоматически понижается на одну ступень (до минимума d4). Это разовая потеря, но теперь, чтобы увеличить значение характера, нужно два повышения вместо одного.

В «Смит и Робардс» имплантаты ставят только на место недостающих частей тела. Тем не менее удивительно, что некоторые готовы сделать со своими совершенно здоровыми органами, лишь бы наступить железной ногой на ближнего своего, а доктор Гэш всегда рад пойти навстречу. В его операционной клиент всегда прав, ну… почти всегда!

ФУУ!!

Жестянщики получают –2 к *харизме* среди большинства людей (кроме других жестянщиков и безумных учёных) и –4 к *харизме* среди тех, кто считает такие «приращения» мерзостью (включая индейцев, которые придерживаются Старых путей, и правительство республики Дезерет).

Эти штрафы применяются, только если имплантат заметен или собеседник о нём знает. Автоматически заметен любой имплантат, работающий на призрачной руде, если только её не извлечь (что может привести к другим проблемам).

Непаровые имплантаты можно скрыть соответствующей одеждой (перчатка для заводной кисти, стильная шляпа для черепной пластины и т. п.). Если в какой-то ситуации имплантат обнажается, или кто-то сознательно пытается его обнаружить, требуется встречная проверка *внимания* против *маскировки* жестянщика, чтобы определить, заметят ли устройство.

ВОПРЕКИ ВСЕМУ

Если пристегнуть к герою творение безумной науки, усиленное какой-то странной алхимической формулой, это ослабит не только его дух, но и тело. Каждый имплантат вызывает у героя отторжение, и оно накапливается. Максимальное отторжение, которое способен выдерживать персонаж, равно его природной *стойкости* (от *выносливости, черт и изъянов*; *броня* не учитывается).

Если по какой-либо причине *стойкость* падает ниже *отторжения*, персонаж автоматически получает уровень *усталости* за каждый пункт разницы между *стойкостью* и *отторжением* (и да, это может привести к смерти). От этой *усталости* нельзя избавиться, пока разница не будет устранена (за счёт увеличения *стойкости* или хирургического удаления имплантата). Когда это произойдёт, персонаж восстанавливает по одному уровню *усталости* в час.

Пример: Кид Глум имеет *выносливость* d10, *стойкость* 7 и *отторжение* 7 (он ходит по краю). Вместе со своим отрядом он вступает в драку с верховным жрецом тёмного культа. Колдун проклял Глума силой *ослабить параметр,* понизив его *выносливость* до d8. Кроме того, Кид получил временное *увечье*, которое уменьшает значение его *выносливости* до d6. Его *стойкость* падает до 5, что на 2 меньше его *отторжения*, герой получает два уровня *усталости*. Когда эффект силы заканчивается, *выносливость* Кида возвращается к значению d8, а *стойкость* к 6. Через час он избавляется от одного уровня *усталости*. Увечье Кида не проходит, пока не заживут все ранения. После этого возвращаются его первоначальные значения *стойкости* и *выносливости*, и наконец-то снимается последний уровень *усталости*.

Если бы *выносливость* Глума из-за травмы уменьшилась навсегда, он не смог бы избавиться от уровня *усталости* до тех пор, пока не удалил бы один имплантат с как минимум одним пунктом *отторжения* или не поднял бы свою *стойкость* до 7 (увеличив *выносливость* или взяв увеличивающую значение *стойкости черту* за повышение).

ДЕРЖИСЬ, ДЕТКА!

Как почти все дьявольские машины, имплантаты не вполне надёжны. Для использования каждого из них нужны определённые параметры, указанные в пункте «Значимый параметр» (если он отсутствует, имплантат не подвержен неполадкам). Всякий раз, когда во время проверки одного из них персонаж сталкивается с *осложнением*, с имплантатом происходит неполадка, как и с любой дьявольской машиной (см. стр. 19). Очевидно, это может случиться только тогда, когда имплантат используется (любым образом) при проверке параметра.

МЕТАЛЛОЛОМ

Имплантаты не получают урон как плоть и кровь, но попробуйте сказать это жестянщику. Тот же процесс, который позволяет герою контролировать имплантат, вынуждает его чувствовать «боль» от урона, нанесённого имплантату. На персонажа налагаются штрафы за ранения, даже если атака нанесена по области, заменённой имплантатом. К счастью, имплантаты, как правило, крепче плоти и обеспечивают как минимум +1 *брони* (смотри описания).

Если удар нанесён в область имплантата (благодаря *прицельной стрельбе*, например, или модификации с помощью имплантата подвергся торс) и персонаж получает какие-либо *ранения*, одно из них нельзя вылечить. От этого *ранения* можно избавиться лишь при помощи ремонта. Неважно, сколько *ранений* получено этой частью тела; только одно из них наносит урон имплантату. Остальные *ранения* являются следствием общего воздействия на организм.

Имплантаты, расположенные не на торсе, после полученного *ранения* перестают функционировать до ремонта. Чтобы привести в порядок повреждённые имплантаты, нужна проверка *ремонта* и d6 часов работы. Добавь час за каждый дополнительный повреждённый имплантат. В случае успеха *ранение* снимается, а при *подъёме* ремонт занимает вдвое меньше времени.

Таблица неполадок

d6	Неполадка
4+	***Малая:*** *жестянщик поражён неожиданным обратным разрядом от катушки усиления и оказывается в шоке.*
2–3	***Крупная:*** *в механических имплантатах неожиданно заканчивается завод пружины, в паровых — прогорает призрачная руда. Жестянщик в шоке, а чтобы перезапустить имплантат, нужно d4+1 действий (если у персонажа есть ключ для завода пружины или призрачная руда). Немеханические имплантаты вызывают симпатический резонанс в теле носителя; он в шоке и получает –2 к защите, пока не придёт в себя.*
1	***Катастрофическая:*** *в разделе, предназначенном для глаз Маршала, для каждого имплантата указана особая катастрофическая неполадка при критическом провале.*

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Здесь представлены новые черты, особо интересные для жестянщиков и тех, кто хотел бы вступить в их лязгающие ряды.

Обрати внимание, что герои, которые решили обзавестись имплантатами, не обязаны при этом брать *черту жестянщик,* но тогда они рискуют столкнуться со всеми видами ужасающих неудач при установке. Это твой выбор, амиго.

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Жестянщик

Требования: *новичок*

У твоего героя уже установлены некоторые имплантаты. Бери любые понравившиеся механизмы так, чтобы общее *отторжение* не превышало половины *выносливости* ковбоя. Применяются все обычные эффекты для имплантатов за исключением того, что персонаж не теряет ступень *характера*. Предполагается, что эта потеря уже произошла. Но не забудь, что отныне ступень *характера* стоит два *повышения*.

Эту черту можно взять только при создании персонажа. Если твой ковбой хочет получить имплантат после начала игры, то придётся идти к установке трудным путём — через время, деньги и хирургию.

Нечувствительный

Требования: *герой, отторжение 4+*

Твой персонаж привык считать имплантаты частью своего тела, но сейчас в нём столько металла, что теперь тело чувствует себя частью имплантатов.

Жестянщик игнорирует единицу штрафа за *ранения*, что суммируется со *стальными нервами и стальными нервами+.*

ЛЕГЕНДАРНАЯ ЧЕРТА

У нас есть технология!

Требования: *легенда, характер d8+, выносливость d8+*

Твой герой практически превратился в стального человека, но ему как-то удаётся сохранять баланс между своей душой и имплантатами. Крепкий жестянщик получает +2 к природной *стойкости* при расчёте *отторжения* и *усталости* от него.

КАТАЛОГ

Хотя ни в «Смит и Робардс», ни у доктора Гэша вообще-то нет «каталога», который могли бы просмотреть пациенты в зале ожидания — черт возьми, у Гэша нет даже зала ожидания! — существуют определённые имплантаты, которые устанавливаются достаточно часто, чтобы признать их «стандартными». В следующем разделе мы подробно расскажем о них.

ИМПЛАНТАТЫ

Прежде чем мы представим описания имплантатов, давай пройдемся по характеристикам, общим для каждого из них.

Цена — это стоимость установки конкретного имплантата для персонажа (если только он не взял черту жестянщик). Эта сумма покрывает и механизм, и стоимость операции. Сюда даже входит одноунциевый обработанный призрачнорудный стержень для движителя, если он нужен, так что не говори, что мы скупы!

Эффект отражает, какие именно выгоды получит герой от имплантата.

Отторжение, как мы ранее объясняли, является численным выражением деформации тела и души персонажа в результате установки имплантата.

Требования — часть имплантатов требует для установки наличия или отсутствия других механизмов. Если этот пункт не указан, то имплантат можно поставить без оглядки на них.

Топливо показывает, на каком источнике — призрачная руда, пружинный механизм или без двигателя — работает имплантат.

Имплантаты, работающие на призрачной руде, потребляют одну унцию топлива в неделю, если не указано иначе. Кстати, призрачная руда не обязательно должна быть очищенной. Движитель хорошо работает и на необработанных кусках ($6,25/унция), но они истощаются при *крупной неполадке.* Если используется специально изготовленный перфорированный стержень призрачной руды ($10/унция), неполадка его не истощает, хотя, для того чтобы снова заставить имплантат работать, потребуется d4+1 действий.

Затраты на топливо суммируются, так что ковбою с тремя имплантатами на призрачной руде придётся выпрашивать, занимать или красть по три унции призрачной руды каждую неделю, чтобы все вживлённые механизмы работали. Это может стать дорогим удовольствием!

Пружинные имплантаты нужно подводить по 10 минут после 6 часов работы. Иначе пружина ослабнет, и пока ее не взвести, имплантат останется непригодным для использования.

Имплантаты без двигателя (топливо не требуется), ясное дело, в питании не нуждаются, так что твоему жестянщику не нужно беспокоиться о топливе для них. У него, вероятно, будет достаточно поводов для беспокойства и без этого!

Значимый параметр — характеристики и навыки, которые вызывают неполадку имплантата в случае *осложнения (1)*. Если этот пункт отсутствует, имплантат не подвержен неполадкам.

ГОЛОВА

Имплантаты для головы, как правило, довольно опасны. Соответственно, велико и отторжение, вызываемое такими имплантатами и их модификациями.

Поршневая челюсть

Цена: *$750.*
Эффект: *укус на 2d10 урона.*
Отторжение: *2.*
Топливо: *призрачная руда.*

Визуально это, пожалуй, наиболее пугающий из всех имплантатов. Поршневая челюсть — это именно то, что ты себе представил: обычная челюсть и часть нижнего отдела черепа заменяются железным агрегатом, который не слишком отличается от медвежьего капкана с паровым поршнем вместо пружины. Чтобы покусать кого-то этой челюстью, нужна проверка *драки*. Жестянщик с поршневой челюстью получает изъян уродство.

Значимый параметр: *драка.*

Паровые имплантаты

Черепная пластина

Цена: *$700.*
Эффект: *+3 брони голове; удар головой с уроном сила+d4.*
Отторжение: *1.*
Топливо: *не требуется.*

Этот имплантат заменяет большой кусок черепной коробки жестянщика, которую так легко сломать, на заклепанную пластину из надёжной призрачной стали, придавая новый смысл слову «твердолобый». Черепная пластина даёт +3 брони против любых атак, нацеленных в голову. Жестянщик может бить головой с уроном сила+d4, но он всё равно считается безоружным противником, если у него нет другого оружия.

Черепной гироскоп

Цена: *$750.*
Эффект: *+1 к ловкости, драке, верховой езде и метанию.*
Отторжение: *3.*
Топливо: *не требуется.*

На данный момент это, пожалуй, самый опасный и сложный имплантат. Установить его настолько непросто, что безумный хирург получает штраф –2 к проверке *знания (имплантаты)* при выполнении операции. Причина кроется в том, что учёному нужно выскрести часть мозга жестянщика, чтобы освободить место для имплантата. Хорошо, что в 1880 году медицинская наука так много знает о человеческом мозге!

Миниатюрный гироскоп связан с каналом внутреннего уха парой катушек усиления и улучшает естественное чувство равновесия тела. Этот эффект даёт преимущество +1 к проверкам *ловкости, драки, верховой езды и метания.*

Всякий раз, когда кто-то выковыривает часть ваших мозгов и выбрасывает их в мусорную корзину, могут появиться проблемы. При текущем уровне развития медицины безумный хирург не всегда знает, что он вырезает из пациента. Когда твоему жестянщику установят этот имплантат, пройди проверку по таблице установки гироскопа (см. врезку). Эффект потери будет постоянным, хотя твой герой сможет снова увеличить значения параметров, потратив *повышения*.

Значимый параметр: *ловкость, драка, верховая езда, метание.*

Установка гироскопа

d6	Эффект
1	*Счастливчик – бросай дважды! (игнорируя этот результат)*
2	*Значение внимания уменьшено на одну ступень (мин. d4)*
3	*Значение смекалки уменьшено на одну ступень (мин. d4)*
4	*Получи изъян заблуждение (мелкий)*
5	*Получи изъян невежда*
6	*Удивительно! Нет побочных эффектов!*

Ядовитые клыки

Цена: *$700.*
Эффект: *+2 к урону от укуса, способность вводить жидкость.*
Отторжение: *2.*
Требования: *поршневая челюсть.*
Топливо: *не требуется.*

Хорошо, «ядовитые» — пожалуй, немного неточное определение. Жестянщик безусловно может заполнить резервуар чем-то другим, скажем, свежей родниковой водой или соком. Однако чаще всего эти двухдюймовые металлические клыки используются именно для того, чтобы впрыснуть какую-нибудь разновидность яда.

Стальные зубы частично втягиваются, но не нужно быть детективом, чтобы заметить, что с зубами жестянщика что-то не так — помимо поршневой челюсти. Клыки не только позволяют больно укусить, они подсоединены к резервуару в бывших синусовых пазухах жестянщика, который можно заполнить абсолютно любой жидкостью — обычно используется яд, слабые кислоты и различные алхимические соединения. В резервуар помещается достаточное количество жидкости для 10 атак или 20 пунктов силы алхимического эликсира. Наполнение резервуара занимает пять минут. При успешном укусе можно впрыснуть «яд» в жертву, подобно гремучей змее. На случай, если ты не догадался, это не самая незаметная атака.

Если при проверке драки герой сталкивается с осложнением, он прикусывает язык и страдает от действия яда в дополнение ко всем другим неполадкам, которые могут произойти.

Значимый параметр: *драка.*

Глаза

Если не указано обратное, глазные имплантаты приобретаются и устанавливаются поштучно. В одну глазницу можно вставить только один тип глазных линз, но жестянщик способен использовать два разных глазных имплантата. Если персонаж устанавливает два глазных имплантата одного типа, преимущество от них удваивается.

Микроскопные линзы

Цена: *$1000.*

Эффект: *+2 к проверкам внимания на основе зрения.*

Отторжение: *1.*

Топливо: *не требуется.*

Этот имплантат вставляется в глазную впадину героя подобно моноклю ювелира. Он способен функционировать как нормальный во всех отношениях глаз, но также увеличивает мелкие детали максимум в 25 раз. Это усовершенствование даёт жестянщику преимущество +2 к проверкам *внимания*, связанным со зрением, для обнаружения мелких объектов, а также к решению других подобных задач, например, выслеживанию. Маршал может дать преимущество к проверке *внимания*, когда жестянщик не желает оказаться застигнутым врасплох, если считает, что способность видеть мелкие детали может пригодиться герою в этих обстоятельствах.

Значимый параметр: *внимание, другие основанные на зрении параметры.*

Обтюраторные глаза

Цена: *$900 за пару.*

Эффект: *пара снимает до 2 пунктов штрафа за освещение.*

Отторжение: *1.*

Топливо: *не требуется.*

В отличие от двух других распространённых форм глазных имплантатов заслонки на глаза нужно покупать парами. Один взгляд на эту штуковину делает причину очевидной. Каждый глаз напоминает затвор объектива фотокамеры с диафрагмой, которая сужается или расширяется по желанию жестянщика.

Глаза постоянно «моргают», быстро открывая и перекрывая светопоток и обеспечивая владельцу мигающий, слайдовый взгляд на мир, более похожий на серию быстрых снимков, чем на реальное движение. Это «моргание» издаёт едва заметное, но постоянное клацающее стаккато. Хотя владелец через некоторое время перестаёт замечать этот звук, других этот шум может раздражать или выбивать из колеи.

Как отмечалось выше, жестянщик может увеличить или уменьшить максимальное значение диафрагмы, чтобы компенсировать эффекты освещения. В терминах игры это значит, что за исключением кромешного мрака, обтюраторные глаза снимают до 2 пунктов штрафа за освещение. В качестве побочного эффекта герой получает *мелкий изъян дурная привычка (щёлкающие линзы).*

Значимый параметр: *внимание.*

Телескопные линзы

Цена: *$1000.*

Эффект: *+ 2 к проверкам внимания при наблюдении за отдалёнными объектами.*

Отторжение: *1.*

Топливо: *не требуется.*

Эти линзы имеют эффект, противоположный эффекту микроскопа. Имплантат выглядит как маленький оперный монокль в форме трубы, вставленный в глазную впадину. Когда он не фокусируется на отдалённом объекте, то выступает из глаза примерно на два дюйма. В выдвинутом состоянии его длина достигает четырёх дюймов. При наблюдении за удалённой целью владелец получает +2 к проверкам *внимания*. Из-за своей конструкции глаза никак не помогают владельцу в стрельбе на дальние расстояния. Он может сосредоточиться или на объекте, или на своём прицеле, но не на них обоих.

Значимый параметр: *внимание.*

УШИ

Заменители ушей, в отличие от глаз, поставляются только парами. Цена и *отторжение* указаны за комплект.

Эхолокаторы

Цена: *$1500.*
Эффект: *см. описание.*
Отторжение: *1.*
Топливо: *не требуется.*

Без сомнения, создатели этого удивительного имплантата для не очень хорошо видящих людей вдохновлялись сверхъестественной способностью летучих мышей ориентироваться в полной темноте. Для установки этих имплантатов требуется не только замена уха, но и вмешательство в голосовые связки жестянщика. Его уши заменяются широкими металлическими диафрагмами, плотно прижатыми к черепу. Вместо барабанных перепонок устанавливается плотно скрученная ультратонкая проволока. Аналогичное, но ещё более тонкое плетение этой проволоки вставляется в горло жестянщика, в его гортань. Ушные имплантаты не дают никаких преимуществ к проверкам *внимания*, связанных со слухом (хотя они позволяют нормально «слышать»), но помогают жестянщику улавливать ультразвуковые шумы, вроде писка летучей мыши. Истинные возможности эхолокатора раскрываются за счёт совместного использования сверхтонких проводов в голосовых связках и в ушах.

Благодаря проводам в горле жестянщик может производить ультразвуковой крик. Эти провода настроены на одинаковую частоту с теми, которые заменяют барабанные перепонки. Отслеживая эхо шума, владелец может «видеть» в темноте. Потеря зрения никоим образом не компенсируется эхолокатором полностью, но он снимает штраф за сумрак, уменьшает штраф за темноту до –1 и штраф за кромешный мрак (или слепоту самого жестянщика) до –2.

Локаторы также помогают находить невидимые элементы или существ. Проверки *внимания* для их обнаружения, а также проверки атак, совершаются со штрафом –2. К сожалению, мешанина проводов в гортани наделяет жестянщика писклявым голосом (харизма –1).
Значимый параметр: *внимание.*

Усилители звука

Цена: *$700.*
Эффект: *+2 к проверкам внимания, требующих слуха.*
Отторжение: *1.*
Топливо: *не требуется.*

По существу, это маленькие вращающиеся слуховые трубки, оснащённые рядом перегородок и диафрагм, которые фильтруют посторонние звуки и усиливают остальные. Эффект этого имплантата даёт жестянщику преимущество +2 ко всем проверкам *внимания*, связанным со слухом при условии, что локаторы направлены на источник звука. Кстати, обе трубки должны быть направлены в одну сторону. В противном случае полученный эффект аудио-деформации вызывает лёгкую тошноту и головокружение, отчего жестянщик получает уровень усталости, который не снимется, пока трубки не будут скоординированы. Для героя, оснащённого такими искусственными ушами, атаки с применением звука особенно болезненны. Он получает штраф –2 к любой проверке, которая требуется, чтобы противостоять воздействию акустических/звуковых атак.
Значимый параметр: *внимание.*

РУКИ

На каждую руку можно установить только один из перечисленных здесь имплантатов. Обрати внимание, что они не включают в себя кисти, их нужно приобретать отдельно.

Металлическое предплечье

Цена: *$500.*
Эффект: *+2 к броне на 50% руки.*
Отторжение: *1.*
Топливо: *не требуется.*

Некоторым пациентам не нужно заменять всю руку, и для них хорошим вариантом станет металлическое предплечье. По большому счёту,

оно служит только одной цели — поддерживать другое приспособление для руки вроде кисти или оружия. Само предплечье — это просто пустой каркас для других устройств. Для него не предусмотрено никакого эффекта, но всякий раз, когда жестянщик получает удар по этой руке, бросай d6. При результате 4–6 попадание приходится по предплечью, броня которого равна 2.

Механическая рука

Цена: *$1000.*

Эффект: *одна рука получает 1 дополнительную ступень силы и +2 к броне.*

Отторжение: *2 (за +1 отторжение ещё +1 ступень силы; максимум +2 ступени).*

Требования: *плечевой пояс.*

Топливо: *призрачная руда.*

Это имплантат, который пользуется самым большим спросом: приводная поршневая рука. Её конструкция довольно проста; она состоит из плеча и предплечья в форме округлых чугунных труб. Находящиеся внутри поршни, гидравлика и шестерни позволяют имитировать моторику обычной человеческой руки.

Значимый параметр: *драка, лазание, сила.*

Плечевой пояс

Цена: *$500.*

Отторжение: *0.*

Механическим и поршневым рукам требуется плечевой пояс для поддержки. Он крепится вокруг грудной клетки и фиксируется болтами, вкрученными в крупные кости. Шарниры на внешних краях позволяют жестянщику дышать и нагибаться, не ломая рёбер. Плечевой пояс устанавливается вместе с механической или поршневой рукой и не требует отдельной операции. Жестянщику понадобится только один такой имплантат, так что при добавлении второй руки снова платить за него не придётся.

Поршневая рука

Цена: *$500.*

Эффект: *одна рука получает 2 дополнительные ступени силы и +2 к броне, урон от безоружной атаки равен сила+d6. На все дистанционные атаки и проверки ловкости и навыков, связанных с ловкостью, налагается штраф –1.*

Отторжение: *2 (за +1 отторжение ещё +1 ступень к силе; максимум +2 ступени).*

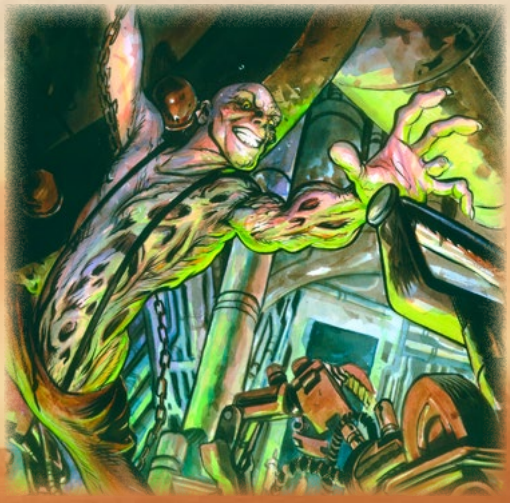
Требования: *плечевой пояс.*

Топливо: *призрачная руда.*

Поршневая рука — это сверхмощная версия механической руки. Её устройство, однако, радикально отличается от механической, поэтому не нужно пытаться заставить этот имплантат функционировать в роли обычной человеческой конечности. Вместо небольших поршней и сложных внутренних приводов, позволяющих устройству сгибаться как искусственный локоть, эта рука представляет собой большой паровой поршень с цилиндром в верхней части и собственно поршнем в нижней. Жестянщик может выдвигать и втягивать в цилиндр поршень, чтобы регулировать его длину, и вращать рукой в гнезде на 360 градусов для смены позиции.

Из-за мощности этой руки с ней нельзя использовать некоторые другие имплантаты. Среди них заводная кисть и некоторое встроенное оружие. Поршневая рука, как правило, подвергает такие устройства настолько сильному давлению из-за своих тяжёлых ударов и рывков, что они просто разваливаются под нагрузкой. Управлять этим удивительным механизмом тяжело.

Значимый параметр: *драка, лазание, ловкость.*



Кисти

За редким исключением, для перечисленных ниже устройств потребуется имплантация металлического предплечья, механической или поршневой руки. Однако поскольку при их установке не требуется вторжение в тело, эти механизмы вызывают меньше отторжения, чем непосредственно вживлённые в плоть агрегаты. Большинство имплантатов и дополнительных устройств помещаются в корпус руки или предплечья и получают преимущества от их брони. Другие варианты отдельно отмечаются в описаниях. Разумеется, если не указано иного, на одну руку можно поставить только одну кисть или её заменитель!

Заводная кисть

Цена: *$1500.*

Эффект: *добавляет преимущество +1 к проверкам взлома, ремонта, маскировки (для подсовывания объектов или карманной кражи) и ловкости, если задействуется только эта рука. Сила аналогична базовой для персонажа или руки.*

Отторжение: *2, если присоединена к плоти; 1, если крепится к механической руке или предплечью (за +2 отторжения эффект усиливается до +2).*

Требования: *нельзя поставить на поршневую руку.*

Топливо: *заводной.*

Это улучшенный вариант механической кисти. Вместо поршней и тросов, приводящих пальцы в движение, заводная кисть полагается на тонко настроенные пружины и фиксаторы, которые дают жестянщику контроль над движением каждого пальца. Во многих случаях это позволяет превзойти ловкость рук обычного человека. Заметь, что это не распространяется на все случаи зрительно-моторной координации; то есть при таких действиях, как драка, стрельба или метание — которые требуют не только быстрых пальцев — преимущество не работает.

Значимый параметр: *ловкость, взлом, ремонт, маскировка.*

Механическая кисть

Цена: *$2500.*

Эффект: *одна рука получает 1 дополнительную ступень силы и +2 к броне. На проверки ловкости при работе этой рукой налагается штраф –1.*

Отторжение: *1 (за +1 отторжение ещё +1 ступень к силе; максимум +2 ступени).*

Требования: *металлическое предплечье/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *призрачная руда.*

Механическая кисть — более крепкое устройство, чем заводная модель, и иногда называется «поршневой кистью». Вместо спиральных пружин и часовых механизмов она работает на небольших паровых поршнях и приводных тросовых шкивах. В результате её сила захвата гораздо больше, чем у заводной кисти, и она может удерживать больший вес. Однако за эту мощь приходится платить некоторой потерей в сноровке.

Кисть увеличивает силу владельца только при захвате и удержании. Это относится к проверкам силы для удержания или нанесения урона в захвате, а также безоружным атакам с дополнительным штрафом –2 (чтобы сжать жертву этой рукой).

Значимый параметр: *сила и связанные с ней навыки.*

Ручная пушка

Цена: *$500 плюс стоимость оружия.*

Эффект: *в зависимости от установленного оружия.*

Отторжение: *1.*

Требования: *металлическое предплечье (для револьвера или обреза)/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *не требуется (хотя боеприпасы требуются как обычно).*

Револьвер, обрез, винтовку или ружьё любого стандартного калибра можно встроить в имплантат руки или предплечья. Чтобы перезарядить револьвер или обрез, открывается дверца в предплечье, для чего, помимо времени перезарядки самого оружия, требуется дополнительное действие. Ружья и винтовки перезаря-

жаются внутри плеча, для чего требуется два дополнительных действия. Черта быстрая перезарядка уменьшает это время на одно действие.

Для стрельбы руку необходимо выпрямить. Если этого не сделать, случается *неполадка* — для определения тяжести которой используй результат на диком кубике, как если бы произошло *осложнение*.

Значимый параметр: *стрельба.*

Ручное дьявольское орудие

Цена: *$700 плюс стоимость оружия.*

Эффект: *в зависимости от установленного оружия.*

Отторжение: *1 (2 для устройств на призрачной руде).*

Требования: *металлическое предплечье (размером с пистолет)/механическая рука.*

Топливо: *в зависимости от установленного устройства.*

Безумным хирургам не потребовалось много времени, чтобы сообразить: если можно вставить в паровую руку обычное оружие, то почему бы не сделать то же самое с «гатлингом»? Таким образом на имплантат может быть установлена практически любая ручная дьявольская машина. В случае оружия, для использования которого требуется ранец или топливный бак, устанавливается только стрелковая часть, жестянщику всё ещё нужно прикреплять дополнительные детали ремнями.

Например, если речь идёт о винтовке Гатлинга, магазин и затвор будут установлены внутри плеча, а ствол — предплечья. А у огнемёта, скорее всего, в корпусе предплечья устанавливается только выпускающее пламя сопло со шлангом, присоединённым к топливному баку (который ковбою придётся нести на спине или тянуть за собой).

Значимый параметр: *то же, что у установленного устройства.*

Ручное оружие

Цена: *$200 плюс стоимость оружия*

Эффект: *в зависимости от установленного оружия, +2 к сопротивлению обезоруживанию.*

Отторжение: *0.*

Требования: *металлическое предплечье/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *не требуется.*

Это простое усовершенствование — фаворит среди участников кровавых состязаний, особенно тех из них, кто отличается скупостью. Короче говоря, устройство является креплением для одноручного клинка или другого оружия на конце имплантата руки.

Использование этого устройства не предполагает каких-либо особых эффектов; корпус сконструирован так, чтобы позволить жестянщику легко менять оружие при условии, что установка произведена правильно. Подготовить оружие для этого просто: требуется только проверка *ремонта*. Это устройство имеет ряд преимуществ перед некоторыми другими товарами. Во-первых, для работы ему не нужна призрачная руда, во-вторых, оно не вызывает *отторжения*, и, самое главное, нет движущихся частей, которые могут выйти из строя!

Значимый параметр: *драка.*

Тросомёт

Цена: *$1000.*

Эффект: *см. описание.*

Отторжение: *1.*

Требования: *металлическое предплечье/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *призрачная руда.*

Этот имплантат является паровым тросомётом, заменяющим жестянщику руку. К приводу в корпусе присоединён крюк, который мо-

жет работать в качестве грубого захватного устройства, обеспечивая некоторую компенсацию за отсутствие кисти. Однако главное преимущество механизма — способность выстрелить крюком с силой, достаточной, чтобы зацепиться почти за любую поверхность, кроме чего-то слишком твёрдого вроде стали. Крюк поставляется с 50 ярдами лёгкого троса, способного выдержать вес до 500 фунтов.

Герой стреляет из этого оружия так же, как при атаке. Если он «попадает», крюк закрепляется. Зафиксированный трос можно отделить от устройства и привязать к какому-нибудь соседнему объекту, что позволяет повторно использовать тросомёт.

Вместе крюк и трос считаются альпинистским снаряжением, обеспечивая +2 к проверкам *лазания*. Кроме того, крюк можно применить для захвата на расстоянии с использованием *стрельбы* вместо *драки*. Жестянщик не сможет наносить цели урон в следующие раунды, однако при успешной встречной проверке *силы* он подтягивает к себе цель на d4 клетки, а при подъёме — на 2d4 клетки.

Как замена руки крюк даёт силу d12 для захвата и удержания цели, но налагает штраф –2 на проверки ловкости и связанных с ней навыков. Это устройство также можно использовать в ближнем бою. Крюк наносит урон, равный сила+d6, и считается оружием ближнего боя, но на проверки *драки* налагается штраф –2, как указано выше.

В тросомёте есть крепление для лёгкого металлического троса ($50 за дополнительную длину). Однако конструкция базового корпуса и пусковой установки не предусматривает сматывание троса, это придётся делать вручную (см. параграф о сматывающем устройстве ниже).

Дальность: 6/12/24; **урон:** 2d6; **цена:** $1000; **обойма:** 1.

Примечания: после извлечения крюка его перезарядка занимает два действия. Одно тратится, чтобы вставить его в корпус, а второе для нагнетания давления в пусковой установке.

Значимый параметр: *драка, стрельба.*

Циркулярная пила

Цена: *$1000.*

Эффект: *урон сила +d10; ББ 1.*

Отторжение: *2.*

Требования: *металлическое предплечье/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *призрачная руда (3 унции/неделя).*

Популярность этого жуткого устройства даёт ясное представление о складе ума типичного жестянщика. Пила стала фаворитом кровавых состязаний на Свалке в Солт-Лейк-Сити. Этот имплантат является небольшой пилой, сделанной по образцу тех, что используются на лесопилках. Она может разрезать кости, хрящи и даже тонкую сталь. Для вращения лезвия с необходимой скоростью требуется немалая мощность, так что её владелец часто вкладывается в топливо.

Значимый параметр: *драка.*

Электрическое стрекало

Цена: *$800.*

Эффект: *d6 нелетального урона за каждый заряд.*

Отторжение: *1.*

Требования: *механическая рука.*

Топливо: *не требуется.*

Стрекало — это металлический стержень, заряженный статическим электричеством, который заменяет кисть жестянщика. При желании этот имплантат можно встроить в механическую или заводную кисть — с ней гораздо удобнее, чем без неё, амиго.

Перед тем, как герой сможет использовать стрекало, имплантат нужно зарядить, сгибая и разгибая локоть механической руки. Каждое такое движение добавляет один заряд в конденсатор (максимум до шести) и требует одного действия. Накопленные заряды рассеиваются по одному за каждые пять раундов.

Чтобы поразить противника, владелец имплантата предпринимает атаку касанием (драка+2). При успехе стрекало выпускает всю свою энергию, так что после этого его снова необходимо зарядить. Цель добавляет к стойко-

сти своё значение брони, только если она не металлическая.

Стрекало никак не влияет на механические устройства, неодушевлённые предметы или существ вроде меченых или нежити, если только у них нет специально указанной слабости к электричеству.

Стрекало можно использовать и при обычной атаке в ближнем бою (безоружной или с металлическим оружием в механической или заводной кисти), урон при этом рассчитывается раздельно. Но из-за встряски при *осложнении (1, 2)* при проверке *драки* случается неполадка. Жестянщик также может выпустить заряд в качестве действия, участвуя в захвате (неважно, в какой роли), но получит тот же урон, что и противник.

Значимый параметр: *драка.*

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ДЛЯ РУК

Будьте осторожны и не увлекайтесь! Слишком большое количество усовершенствований ваших рук может не только опустошить ваш кошелёк, но и заставить вас выглядеть по-настоящему странным парнем.

Выдвижной шип

Цена: *$500.*

Эффект: *урон сила+d4+1.*

Отторжение: *1.*

Требования: *металлическое предплечье/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *не требуется.*

Это устройство лишь немного лучше обычного ручного оружия. Однако оно позволяет жестянщику как-то вооружиться и при этом оставляет возможность установить ещё какой-нибудь протез кисти. При использовании устройства над запястьем жестянщика выдвигается восьмидюймовый металлический шип. Это происходит почти мгновенно и является свободным действием, но для втягивания шипа понадобится действие. На проверки *внимания* для обнаружения шипа в убранном состоянии налагается штраф –4.

Значимый параметр: *драка.*

Инструменты для пальцев

Цена: *$600.*

Эффект: *необходимые инструменты и +2 к проверкам лечения, взлома или ремонта.*

Отторжение: *2.*

Требования: *заводная кисть.*

Топливо: *не требуется.*

Это набор искусно сделанных инструментов, отмычек или медицинских принадлежностей, которые можно втягивать в пальцы заводной кисти. Как и она, инструменты контролируются серией точных пружин и передач. В выдвинутом положении они дают жестянщику +2 к выбранному навыку и заменяют все необходимые принадлежности. Если это логично, преимущества от них и от самой заводной кисти суммируются.

Чтобы выдвинуть и развернуть инструменты, нужно действие, а любое резкое движение (например, в бою) с выдвинутыми инструментами скорее всего приведёт к их поломке (любое осложнение вызывает неполадку). Сложенные инструменты невозможно заметить. На каждую заводную кисть можно установить только один набор инструментов.

Значимый параметр: *выбранный навык (лечение, взлом или ремонт).*

Инъекционная игла

Цена: *$800.*

Эффект: *урон равен силе, а также эффект введённой жидкости.*

Отторжение: *1.*

Требования: *заводная кисть/механическая кисть, нельзя поставить на поршневую руку.*

Топливо: *не требуется.*

Это улучшение оснащает руку жестянщика шприцом, а в предплечье устанавливается резервуар для жидкости. Когда он не используется, шестидюймовая игла убирается внутрь руки. Втягивание или выдвигание иглы — это свободное действие. Для заполнения резервуара можно использовать яды, слабые кислоты и алхимические эликсиры. В резервуар помещается достаточное количество жидкости для 8 атак или на 15 пунктов силы алхимического эликсира. Наполнение резервуара занимает пять минут.

Жестянщик может произвести инъекцию при успешной атаке касанием (драка+2), отказавшись от нанесения урона.

Значимый параметр: *драка.*

Скрытый отсек

Цена: *$200.*

Эффект: *см. описание.*

Отторжение: *0.*

Требования: *металлическое предплечье/механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *не требуется.*

Это усовершенствование почти не меняет базовую конструкцию. Оно лишь оптимизирует расположение внутренних компонентов приспособления, благодаря чему появляется место для небольшого отсека шести дюймов в длину, двух дюймов в ширину и глубиной один дюйм, в котором помещается любой предмет меньшего размера. Благодаря некоторым особенностям конструкции его трудно обнаружить. Владелец получает +2 к проверкам маскировки, чтобы тайком проносить там вещи.

Тросомот

Цена: *$500.*

Эффект: *см. описание.*

Отторжение: *1.*

Требования: *тросомёт, механическая рука/поршневая рука.*

Топливо: *не требуется.*

Это улучшение тросомёта ставится на плечо жестянщика. Сматывающее устройство поставляется в комплекте с 50 ярдами лёгкого троса, способного выдержать вес до 500 фунтов. Трос крепится к катушке, соединённой в свою очередь с мощной пружиной. Она натягивается во время выстрела крюком и последующего разматывания троса. Когда владелец её отпускает, пружина стремится вернуться в исходное положение, при этом быстро сматывая трос.

Запуск катушки считается действием, требующим проверки силы, и у неё достаточно мощи, чтобы подтянуть до 250 фунтов с шагом 6, или протащить по земле вдвое больший вес с шагом 2. Живые цели с весом меньше указанного могут попытаться сопротивляться, совершив встречную проверку силы против её силы d12+2. Если объект весит более 500 фунтов или успешно сопротивляется, сам владелец устройства должен пройти такую проверку, и в случае провала его самого потащит к цели!

Значимый параметр: *сила.*

ТОРС

Все имплантаты торса так или иначе направлены на выполнение одной цели — сохранять безопасность обладателя. В конце концов, какие бы причудливые инструменты ни были прикреплены к своим рукам и ногам, все они окажутся бесполезны, если ты задохнешься или поймаешь пулю в грудь.

Брюшная броня

Цена: *$500 (лёгкая)/$1000 (тяжёлая).*

Эффект: *броня 2 (лёгкая)/броня 4 (тяжёлая).*

Отторжение: *1 (лёгкая)/2 (тяжёлая).*

Топливо: *не требуется.*

Брюшная броня — это шарнирная рама, идущая от груди к талии вниз, с закреплёнными на ней пластинами из призрачной стали. В тяжёлой модели используются более толстые пластины, что затрудняет её носителю тихое передвижение — либо ограничивая его гибкость, либо позвякивая в неподходящий момент. Жестянщики с имплантатом тяжёлой брюшной брони получают штраф –1 ко всем проверкам маскировки.

Значимый параметр: *выносливость (проверка на прочность).*

Дыхательные пружины

Цена: *$500.*

Эффект: *+2 к проверкам выносливости, связанным с задержкой дыхания или напряжённой деятельностью.*

Отторжение: *1.*

Топливо: *не требуется.*

При имплантации набора пружин в нужное место безумный хирург может увеличить мощность диафрагмы жестянщика. Это помогает увеличить объём лёгких, которые теперь бу-

дут затягивать больше воздуха при вдохе. Жестянщик может задерживать дыхание на число раундов, равное его 2×(*выносливость*+2). Он также получает +2 к любым проверкам *выносливости*, связанным с задержкой дыхания на более длительное время (конечно, при условии, что у него был шанс перед этим вдохнуть). Он получает такое же преимущество к проверкам *выносливости* при выполнении продолжительных или напряжённых действий, вроде ходьбы на длинные дистанции или плавания.

Значимый параметр: *выносливость.*

Шноркель

Цена: *$500.*

Эффект: *предоставляет неограниченный воздух на глубине до 10 футов.*

Отторжение: *1.*

Топливо: *не требуется.*

Этот имплантат представляет собой телескопическую дыхательную трубку, вживляемую в спину жестянщика между лопаток, сбоку от позвоночника. Трубка соединяется с трахеей и оснащена небольшой диафрагмой, чтобы предотвратить попадание воды (или других веществ) непосредственно в лёгкие. Жестянщик может выдвинуть трубку до 6 футов, что позволяет герою среднего роста работать на глубине до 10 футов (герою с изъяном коротышка, возможно, стоит придерживаться мелководья). В сложенном состоянии наружу торчит всего лишь три дюйма трубки. Она оснащена шарниром, что позволяет жестянщику использовать шноркель стоя, а также плавая в вертикальном положении или на животе.

Значимый параметр: *выносливость, плавание.*

Ноги

Ноги, как правило, продаются парами, но можно заменить одну потерянную конечность. Такой асимметричный жестянщик из-за своей несбалансированности не получает преимуществ от имплантата ноги, но зато может нормально ходить. В отличие от имплантатов для рук, и механические, и поршневые ноги поставляются со «стопами».

Поршневая нога

Цена: *$500.*

Эффект: *броня +2; снижает шаг на 2; штраф –1 на проверки связанных с ловкостью параметров, если действие требует активной работы ног. Пара ног добавляет +2 ступени силы.*

Отторжение: *1 (за +1 отторжение ещё +1 к броне ног и +1 ступень силы для пары ног; максимум +2 ступени силы и +2 к броне).*

Требования: *тазовый пояс.*

Топливо: *призрачная руда.*

По конструкции эти ноги близки к поршневым рукам и служат тем же целям: для тяжёлой работы. Как и поршневая рука, нога — это один большой паровой поршень, а не гибкая металлическая копия человеческой конечности. Имплантат обеспечивает огромную мощь для какой-либо деятельности, связанной с его применением. Как и в случае с механическими ногами, значение силы с учётом этого имплантата используется только для определения дистанции прыжков и комфортной нагрузки жестянщика, если ведущий не скажет иного.

Как и большинство имплантатов конечностей, эти протезы обеспечивают ногам броню +2, но более мощные поршни позволяют установить и более прочную. Как и в случае с поршневой рукой, человеку трудно управлять движением такой конечности. Сгибание, поворот, разгибание ноги могут оказаться слишком запутанными для твоего жестянщика, когда он пытается стремглав выбраться из Додж-Сити! Штрафы не суммируются, но применяются, даже если у твоего ковбоя всего одна поршневая нога.

Значимый параметр: *ловкость, сила.*

Механическая нога

Цена: *$1000.*

Эффект: *броня +2. Пара ног добавляет +1 ступень силы.*

Отторжение: *1 (для пары ног за +1 отторжение ещё +1 ступень силы и +2 к шагу; максимум +2 ступени силы и +4 к шагу).*

Требования: *тазовый пояс.*

Топливо: *призрачная руда.*

Это базовая замена для ноги. В неё входят движитель в бедре, стержни и передачи в тазобедренном и коленном суставах, а также поршневые аналоги мускулов. У этих имплантатов нет никаких особенностей, но с ними владелец может ходить и, если пожелает, бегать. Дополнительная сила ног используется при определении дистанции прыжков и комфортной нагрузки жестянщика.

Значимый параметр: *ловкость, сила.*

Тазовый пояс

Цена: *$500.*

Отторжение: *1.*

Для замены даже одной ноги всё равно требуется серьёзное хирургическое вмешательство в области бедра и позвоночника и прочное крепление на таз для удержания дополнительной нагрузки. Тазовый пояс устанавливается вместе с механической или поршневой ногой и не требует отдельной операции. Жестянщику понадобится только один такой имплантат, так что при добавлении второй ноги снова платить за него не придётся.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ДЛЯ НОГ

Ко всем без исключения приспособлениям и улучшениям для ног твоему жестянщику понадобится металлическая или поршневая нога. «Металлической голени» или другого подобного аналога металлического предплечья не существует.

Двойные движители

Цена: *$1500 за пару.*

Эффект: *при проверках параметров, которые зависят от ног, к общему результату добавляется +2.*

Отторжение: *1 (за два дополнительных движителя, по одному на каждую ногу).*

Требования: *пара механических ног/поршневых ног.*

Топливо: *призрачная руда.*

Из-за своего размера имплантат ноги способен нести дополнительный источник питания для второго, меньшего парового имплантата. Таким образом, увеличивается мощность и производительность ног. Нет нужды постоянно держать вторые движители (расположенные в нижней части конечностей) включёнными. Но большинство жестянщиков делают именно так, поскольку нужна целая минута, чтобы довести устройства до рабочей температуры и давления. Пока движитель обеспечивает дополнительную мощность, любые проверки силы, ловкости или связанных с ними навыков, которые зависят от ног, получают преимущество +2 к итоговому результату. Кроме того, жестянщик может прыгнуть в длину на 2 клетки с места или на 4 с разбега, добавив ещё 2 клетки при успешной проверке силы. Он также получает +2 к шагу, и значение бег повышается на одну ступень.

Значимый параметр: *ловкость, сила.*

Потайной отсек

Цена: *$200.*

Эффект: *см. описание.*

Отторжение: *0.*

Требования: *механическая нога/поршневая нога.*

Топливо: *не требуется.*

Это всего лишь пустое пространство в корпусе ноги. Так как в ноге немного больше места, чем в руке, то скрытый здесь отсек вмещает объекты до восьми дюймов в длину, трёх дюймов в ширину и высотой два дюйма. Пытаясь спрятать в нём предмет подходящего размера, жестянщик получает +4 к проверкам *маскировки*, связанной с этим объектом.

Выдвижное лезвие

Цена: *$500.*

Эффект: *урон сила+d4; — 2 к драке из-за неуклюжести оружия.*

Отторжение: *1.*

Требования: *механическая нога/поршневая нога.*

Топливо: *не требуется.*

Некоторые шпионы устанавливают пружинные клинки в носках своих сапог. В эту игру могут играть двое — особенно если у одного из них есть металлическая нога! Шестидюймовое лезвие, которое можно выдвинуть

или убрать за одно действие, помещается в имплантированную стопу жестянщика.

Лезвие наносит сила+d4 урона, но не забывай, это один из тех случаев, когда твой жестянщик может использовать силу ног (если, конечно, они одинаковые)! Размахивать перед людьми ножом, торчащим из пальцев ног, не так уж и просто из-за неуклюжести оружия. В сложенном положении лезвие можно обнаружить, только успешно пройдя проверку *внимания (–6)*.

Значимый параметр: *драка.*

Пружинные пятки

Цена: *$400.*

Эффект: *см. описание.*

Отторжение: *0.*

Требования: *пара механических ног/поршневых ног.*

Топливо: *не требуется.*

Это одна из тех идей, о которых думаешь: «Интересно, как кто-то смог выжить в первых полевых испытаниях?». При нажатии на кнопку на каждой ноге жестянщик высвобождает туго сжатые пружины из призрачной стали, скрытые в пятках. Они подбрасывают ковбоя в воздух, позволяя при успешной проверке ловкости прыгнуть на 6 клеток горизонтально или 3 клетки вертикально по его выбору. Так как вся мощь заключается в пружинах, ни разбег, ни сила не увеличат это расстояние. Зато если стремительный прыжок заканчивается проверкой *драки*, его мощь обеспечивает +2 к урону.

При высвобождении пружин напряжение в них пропадает, иначе бедолага подпрыгивал бы вечно! Активация занимает одно действие. Однако после каждого использования пружины нужно сжать обратно, для чего потребуется 10 минут и тиски, чтобы спрятать их в пятках. Если жестянщик вынужден будет избавиться от пружин, новые обойдутся ему в $50.

Значимый параметр: *ловкость.*

Таблица имплантатов

Имплантат	*Цена*	*Отт.*	*Требования*	*Топливо**	*Эффект*
Голова					
Поршневая челюсть	*$750*	*2*	*—*	*п/р*	*укус на 2d10 урона*
Черепная пластина	*$700*	*1*	*—*	*—*	*броня +3, см. описание*
Черепной гироскоп	*$750*	*3*	*—*	*—*	*+1 к ловкости, драке, верховой езде и метанию*
Ядовитые клыки	*$700*	*2*	*поршневая челюсть*	*—*	*урон от укуса +2, инъекция*
Глаза					
Микроскопные линзы	*$1000*	*1*	*—*	*—*	*+2 к вниманию (зрение вблизи)*
Обтюраторные глаза (за пару)	*$900*	*1*	*—*	*—*	*сумеречное зрение*
Телескопные линзы	*$1000*	*1*	*—*	*—*	*+2 к вниманию (зрение вдали)*
Уши					
Усилители звука	*$700*	*1*	*—*	*—*	*+2 к вниманию (слух)*
Эхолокаторы	*$1500*	*1*	*—*	*—*	*см. описание*
Руки					
Металлическое предплечье (МП)	*$500*	*1*	*—*	*—*	*+2 брони на 50% руки*
Механическая рука (МР)	*$1000*	*2+*	*плечевой пояс*	*п/р*	*броня +2, +1 ступень силы*
Поршневая рука (ПР)	*$500*	*2+*	*плечевой пояс*	*п/р*	*броня +2, +2 ступени силы, см. описание*

** п/р — 1 унция призрачной руды в неделю*

Таблица имплантатов (продолжение)

Имплантат	Цена	Отт.	Требования	Топливо*	Эффект
Торс					
Брюшная броня	$500 / $1000	1/2	—	—	броня 2 / 4
Дыхательные пружины	$500	1	—	—	удваивает время задержки дыхания; +2 к выносливости (дыхание)
Плечевой пояс	$500	0	—	—	—
Тазовый пояс	$500	1	—	—	—
Шноркель	$500	1	—	—	можно дышать на глубине до 10 футов
Ноги					
Механическая нога (МН)	$1000	1+	тазовый пояс	п/р	броня +2; +1 ступень силы за пару
Поршневая нога (ПН)	$500	1+	тазовый пояс	п/р	броня +2, см. описание; +2 ступени силы за пару
Усовершенствования для ног					
Двойные движители	$1500	1	пара МН / ПН	п/р	+2 к проверкам параметров, зависящих от ног
Потайной отсек	$200	0	МН / ПН	—	отсек 8×3×2
Выдвижное лезвие	$500	1	МН / ПН	—	урон сила+d4; драка (–2)
Пружинные пятки	$400	0	пара МН / ПН	—	см. описание
Кисти					
Заводная кисть	$1500	1+/2+	не ПР	завод	+1 к ловкости рук
Механическая кисть	$2500	1+	МП / МР / ПР	п/р	броня +2, +1 ступень силы, см. описание
Ручная пушка	$500+	1	МП (малое) / МР / ПР	как у оружия	как у оружия
Ручное дьявольское орудие	$700+	1/2	МП (малое) / МР / ПР	как у устройства	как у устройства
Ручное оружие	$200+	0	МП / МР / ПР	—	как у оружия, +2 против обезоруживания
Тросомёт	$1000	1	МП / МР / ПР	п/р	см. описание
Циркулярная пила	$1000	2	МП / МР / ПР	3 п/р	урон сила +d10; ББ 1
Электрическое стрекало	$800	1	МР	—	d6 нелетального урона / заряд
Усовершенствования для рук					
Выдвижной шип	$500	1	МП / МР / ПР	—	урон сила+d4+1
Инструменты для пальцев	$600	2	заводная кисть	—	+2 к лечению / взлому / ремонту
Инъекционная игла	$800	1	заводная кисть / механическая кисть, не ПР	—	урон сила, инъекция
Скрытый отсек	$200	0	МП / МР / ПР	—	отсек 6×2×1
Тросомот	$500	1	тросомёт, МР / ПР	—	притягивает с силой d12+2

* п/р — 1 унция призрачной руды в неделю; завод — 10 минут каждые 6 часов

ТАЙНЫ "СМИТ И РОБАРДС"

Вы узнали то, что компания «Смит и Робардс» не скрывает, а также ознакомились с товарами, которые она продаёт без ограничений. Теперь пришло время узнать, что происходит за кулисами и посмотреть, откуда берутся все эти дьявольские машины.

ДОКТОР ДЖЕЙКОБ СМИТ

Джейкоб Смит родился и вырос к югу от линии Мейсона-Диксона в Чарльстоне, Южная Каролина. В пятнадцать лет он бросил школу, чтобы работать с отцом в доках и таким образом увеличить скудные доходы семьи. Смит обнаружил в себе склонность к созиданию и ремонту, и вскоре его услуги стали пользоваться большим спросом среди судостроителей порта.

Когда война пришла в Южную Каролину, у Смита был небольшой, но популярный магазин на набережной, торгующий всеми видами судового снаряжения, многие из которых он разработал сам. Далекий от политики, Смит просто заплатил откуп, необходимый, чтобы избежать призыва, и продолжил возиться в своей мастерской.

В 1863 году у Смита появилась мечта об изобретениях, выходящих за пределы его возможностей. Целыми днями он пытался воссоздать эти устройства, но не достиг успеха. Неудачи мучили его, и он пришёл к выводу, что ему не хватает образования, необходимого для воплощения этих идей. В 1865 году Смит собрал все свои сбережения, купил билет на блокадопрорыватель, оставил Чарльстон и направился в Массачусетс, где поступил в тамошний только что открывшийся технологический институт.

Смит жадно поглощал информацию, предоставляемую профессорами, но всё ещё не мог воплотить в жизнь свои видения. Затем, уже на последнем году учёбы, он записался на курс профессора Пеннелла, который назывался «Интуитивное изобретательство». Пеннелл был изгоем среди преподавателей МТИ из-за своих неординарных взглядов и методов. Он научил Смита слушать свой внутренний голос и использовать интуицию, чтобы решать проблемы проектирования, — даже когда общепринятые представления, казалось бы, противоречили этому голосу.

Под опекой Пеннелла талант Смита расцвёл, и механизмы из его фантазий вскоре воплотились в реальность. Наставник рассказал Смиту о неких учёных, которые собираются в Калифорнии для изучения интересного вещества, известного как призрачная руда, и посоветовал присоединиться к ним.

Смит снова упаковал чемоданы и купил билет домой в Южную Каролину — он хотел навестить стареющих родителей перед поездкой через весь континент. В то время, когда Смит пытался продать свой магазин в Чарльстоне,

к нему с интригующим предложением обратился техасский рейнджер. Рейнджер посулил хорошо оплачиваемую должность в правительственном научно-исследовательском центре в обмен на применение его талантов в военных разработках. Смит согласился, и вы знаете остальную часть истории.

Пережитые в Розуэлле испытания настроили Смита против правительства конфедератов. Он отказывается иметь с ними какие-либо отношения и не позволит компании принимать контракты, которые могут иметь что-либо общее с военными Конфедерации.

Несмотря на пережитые испытания, Смит всегда сохраняет оптимизм и верит, что всё делается к лучшему. Он предвкушает наступление утопического будущего, в котором все проблемы человечества решаются с помощью науки. Смит фанатично в этом убеждён, и любому, кто затрагивает подобную тему, лучше бы иметь свободный вечерок, потому что Смит более чем счастлив развёрнуто изложить свои взгляды. Смиту за 40, но выглядит он старше. Из-за своей рассеянности учёный вечно кажется озадаченным.

ДОКТОР ДЖЕЙКОБ СМИТ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d12, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d4, безумная наука d12+2, верховая езда d4, внимание d4, вождение d6, драка d4, запугивание d8, знание (инженерия) d12, знание (химия) d12, лечение d6, пилотирование d6, провокация d12, анализ текста d12, ремонт d12+2, стрельба d6, судовождение d8, убеждение d12, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: кодекс чести, любопытство, нетерпимость (крупный, Конфедерация), нетерпимость (мелкий, др. Дариус Хельстромм), помешательство (не от мира сего, эксцентричность).

Черты: алхимия, богатство+, верные спутники (учёные), железная воля, золотые руки, мастер (безумная наука, ремонт), мистический дар (безумная наука), новая сила, полезные связи (Агентство), полезные связи (США), пункты силы, репутация, учёный (инженерия, химия), харизматичный, эврика!

Силы: великое исцеление, доспех, исцеление, меткость, оглушение, полиглот, проворство, путы, рассеивание, сокрушение, тайные тропы, телекинез, телепортация, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей.

Пункты силы: 45.

Снаряжение: Смиту по первому требованию доступно почти любое оружие, механизмы или дьявольские машины. Конечно, должны быть заполнены соответствующие формы.

СЭР КЛИФТОН РОБАРДС

Робардс также человек скромного происхождения. Он родился в семье бедного торговца в Норфолке, Англия. Когда в 1843 году он унаследовал отцовский бизнес, всего лишь несколько пенсов отделяли Робардса от долговой тюрьмы. Благодаря его почти сверхъестественным способностям к управлению финансами убыточное предприятие быстро пошло в гору.

В последующие годы Робардс разбогател на поставках снаряжения и припасов для армии Её Величества в Индии и других странах. Хотя богатство позволило ему перейти в высшее общество, уважение, которого он искал, ускользало от Робардса. Решив добиться респектабельности, он стал устраивать пышные приёмы и завёл знакомства среди влиятельных британских пэров. Усилия Робардса в конечном итоге окупились, и в 1859 году он был посвящён в рыцари за заслуги перед короной.

К несчастью для Робардса, это не произвело эффекта, на который он надеялся. Хотя титул и принёс ему уважение тех, кого Робардс обошёл, поднимаясь по социальной лестнице, люди равного и более высокого положения всё

ещё относились к нему с пренебрежением — как к одному из нуворишей.

Робардс всегда был немного ремесленником — некоторые из его наиболее успешных изобретений помогли оживить хилую компанию отца, — и он регулярно читал научные журналы. Когда сэр Клифтон узнал о событиях в Калифорнии и о некоторых из удивительных вещей, созданных там, то увидел перед мысленным взглядом знак доллара (вернее, фунта стерлингов). Он сразу же забронировал билет до Америки, надеясь, что получив ещё большее состояние, сможет в конце концов завоевать уважение тех, кого считал равными себе (даже если лишь немногие из них воспринимали его так же).

Прибыв в Калифорнию, Робардс общался со многими местными изобретателями в поисках того, кто смог бы оправдать его ожидания. Сэру Клифтону не нужно было далеко ходить: в конце концов он наткнулся на Смита.

Джейкоб Смит и члены его группы казались вменяемыми и организованными (насколько это возможно для безумных учёных) и, что ещё важнее, уже создали ряд популярных изобретений. Робардс завоевал доверие Смита и подкинул ему идею создания лаборатории, которая подготавливала бы новые машины для продажи. Смит с энтузиазмом согласился, а остальное — уже известная история.

Несмотря на феноменальный успех предприятия, Робардс не удовлетворён приобретённым состоянием и жаждет большего. Он не предпринимает никаких действий без предварительного рассмотрения потенциальной прибыли. Робардс зашёл так далеко, что даже берёт контракты у Конфедерации — факт, который он скрывает от своего партнёра. Жадность Робардса в конечном итоге столкнётся с идеализмом Смита, и в результате противостояния их партнерство может дать трещину.

Робардс — энергичный человек, которому около пятидесяти пяти. Случайным знакомым он кажется красноречивым и очаровательным, но для тех, кто хорошо его знает, преданность Робардса маммоне — олицетворению жадности — очевидна. Только крайняя озабоченность Смита своей работой и тот факт, что он плохо разбирается в людях, мешает учёному увидеть эту тёмную сторону партнера.

СЭР КЛИФТОН РОБАРДС

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12+2, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d8, безумная наука d12, верховая езда d4, внимание d12, вождение d10, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d12, знание (физика) d12, знание (финансы) d12+2, метание d6, пилотирование d10, провокация d8, анализ текста d12, ремонт d12+2, стрельба d10, судовождение d12, убеждение d12+2, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** +4; **выдержка:** 5.

Изъяны: жадность (крупный), помешательство (паранойя, эксцентричность).

Черты: бдительность, богатство+, верные спутники (учёные), железная воля, мастер (знание: финансы), мастер (убеждение), мистический дар (безумная наука), народный умелец, новая сила, полезные связи (британская корона), полезные связи (Конфедерация),

привлекательность, примета (рождённый в День Всех Святых), пункты силы, репутация, харизматичный, эврика!

Силы: взрыв, доспех, исцеление, кукла, невидимость, проворство, рассеивание, сокрушение, стрела, телепортация, тьма, ужас, ураган, щит.

Пункты силы: 40.

Снаряжение: сэру Клифтону по первому требованию доступно почти любое оружие, механизмы или дьявольские машины. Так как он платит за всё сам, то никогда не использует собственные ресурсы или ресурсы компании легкомысленно.

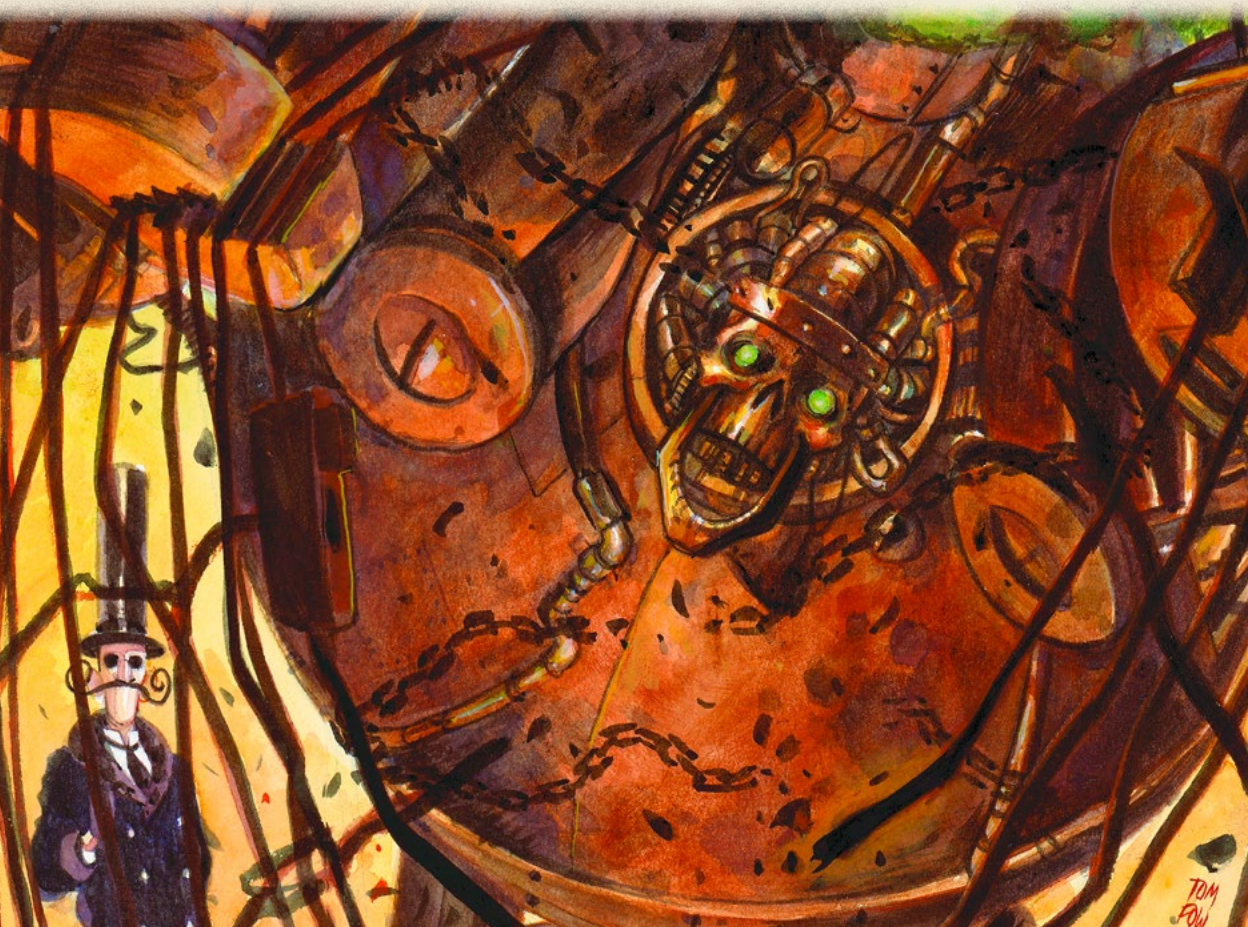
ХЕЛЬСТРОММ

И Смит, и Робардс жаждали встретиться с Хельстроммом, когда прибыли в Солт-Лейк-Сити. Слухи о его удивительной работе достигли Великого Лабиринта, и у двух изобретателей было много вопросов к знаменитому учёному.

К сожалению, ответы им не понравились. Смит, услышав рассказы о механических людях Хельстромма, был чрезвычайно заинтересован принципом их действия. Хельстромм, мягко говоря, не был откровенен в этом вопросе, но даже уклончивых ответов было достаточно, чтобы подтвердить страхи Смита: в этой работе замешана какая-то омерзительная некромантия.

С этого времени Смит не желал иметь ничего общего с Хельстроммом. Робардс, хоть и был в какой-то мере шокирован откровениями доктора, какое-то время оставался заинтересован в достижении с ним какого-нибудь делового соглашения. Но так как Смит категорически отказался сотрудничать с Хельстроммом, Робардс в конечном итоге оставил эту затею.

Хельстромм твёрдо верит в поговорку «Кто не с нами, тот против нас», и никогда не упустит возможности саботировать работу двух изобретателей. Диверсант, который устроил взрыв на заводе «Смит и Робардс» (о чём рассказывал Эраст Гулд), был нанят доктором.



ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Во многих отношениях железнодорожные войны стали благом для «Смит и Робардс». Постоянная вражда между железнодорожными компаниями увеличила спрос на многие из товаров компаньонов, а контакты с Восточным побережьем открыли немало новых рынков.

Впрочем, не всё так безоблачно. Компания «Смит и Робардс» приобрела и новых врагов, в первую очередь из-за приобретения железнодорожной компании Денвер-Пасифик. Тем не менее если это цена прогресса, они, кажется, более чем готовы раскошелиться.

ДЕНВЕР-ПАСИФИК

Публично Робардс заявляет, что приобретение Денвер-Пасифик — это шаг к улучшению обслуживания клиентов. Конечно, за этим кроются и другие мотивы. Хотя улучшение сервиса и принималось во внимание, основной причиной покупки Денвер-Пасифик было желание замедлить продвижение в западном направлении других железнодорожных компаний. После расширения ДП рабочие бригады компании проложили рельсы на лучших участках для строительства по всему Колорадо и за его пределами. Любая компания, желающая провести железную дорогу через центральную часть страны, должна была огибать пути ДП и прокладывать свою линию через более трудные для строительства (и даже опасные) земли.

Робардс хотел замедлить другие компании потому, что идея трансконтинентальной железной дороги никогда не приводила его в восторг. Он знал, что после того, как линия будет закончена, исследователи на восточном побережье получат доступ к богатым залежам призрачной руды, что снизит её стоимость. Робардс опасался, что как только это случится, появится орда конкурентов с Восточного побережья — например, «Кольт» и некоторые другие оружейные компании, которые уже обладают крупными заводами и готовы к переезду. Это может изрядно снизить доходы «Смит и Робардс».

Робардс сделал всё возможное, чтобы замедлить прокладку железной дороги к Калифорнии (за исключением рельсовой войны; он не видел в ней никакой прибыли). Таким образом он выиграл время для того, чтобы его компания смогла бы вырасти и в конце концов занять доминирующую позицию на рынке. Если предприятие стало бы финансово обеспеченным (что могло бы случиться лишь в жадном воображении Робардса), он тайно планировал достроить линию от Вирджиния-сити к Лост-Энджелс-Сити* и продать железную дорогу тому, кто больше заплатит.

С победой Хельстромма в трансконтинентальной гонке эта идея потеряла свой блеск. Смит никогда бы не одобрил продажу Денвер-Пасифик Уосатч, так что Робардс пошёл дальше и завершил линию от Вирджиния-сити к Шэн Фэн, что открыло большой новый рынок. В любом случае, с такими нестабильными отношениями между железнодорожными баронами по состоянию на 1880 год Робардс чувствует, что сейчас лучше выжидать.

ДРУГИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ КОМПАНИИ

Тот факт, что Робардс подгребает под себя наиболее лакомые кусочки недвижимости на Западе, не очень понравился другим крупным железнодорожным компаниям, особенно Уосатч, Юнион-Блу и Блэк-Ривер, которые наиболее пострадали от расширения Денвер-Пасифик. А железнодорожные бароны — это не те люди, которые смирятся с чем-то, угрожающим их интересам. Они наоборот склонны запоминать обиды.

Осознав последствия внезапной строительной лихорадки, охватившей Денвер-Пасифик, и Уосатч, и Блэк-Ривер попытались остановить рабочие бригады конкурента. Юнион-Блу заняла нейтральную позицию.

Робардс не придал значения потере нескольких первых бригад, но находить новых рабочих

*: *"Город Заблудших Ангелов"*

становилось всё дороже и труднее, и он решил перейти к активным действиям. «Смит и Робардс» отомстила конкурентам, да так, что попала на первые полосы газет по всей Америке.

БОМБАРДИРОВКА ДЕ-МОЙНА

Робардс решил послать предупреждение всем тем, кто думал, что его можно запугать. Он направил группу орнитоптеров компании для нападения на товарный склад Уосатч за пределами Де-Мойна. Каждый орнитоптер нёс запас специальных бомб.

Эти бомбы состояли из внутренней оболочки, заполненной испарениями призрачной руды. Вокруг неё размещалась внешняя оболочка, наполненная смолой. Запал бомбы должен был воспламенить испарения, разрушая внешнюю оболочку и окатывая окрестности горящей смолой.

В одну безлунную ночь орнитоптеры, покрытые для этой миссии чёрной парусиной, тихо пролетели над складом и сбросили свой разрушительный груз. Последующие взрывы и пожары превратили склад в бушующий ад и стоили Уосатч сотен тысяч долларов, потерянных локомотивов, вагонов и грузов. Несколько дней спустя фотографии рейда, снятые на камеру «Эпитафия», появились на столах Мины Девлин и доктора Хельстромма. К фотографиям прилагалась записка: «Убирайтесь». Число нападений на людей ДП резко сократилось и остаётся с тех пор относительно низким.

После того, как страсти с обеих сторон остыли, Блэк-Ривер и Уосатч согласились соединить свои железные дороги с Денвер-Пасифик. «Смит и Робардс» получала выгоду от перевозок своих грузов по железным дорогам других компаний. И Девлин, и Хельстромм видели в этом как возможность заработать хотя бы немного денег, так и лёгкий способ избежать случайного железнодорожного налёта на путях ДП.

Конечно, Уосатч больше не пользуется этой привилегией, как нам искусно поведал Эраст Гулд во вступительной главе.

ЮНИОН-БЛУ

Отношения «Смит и Робардс» с Юнион-Блу всегда были немного теплее чем с другими железнодорожными компаниями. Поначалу Чемберлен неоднократно предлагал Смиту и Робардсу продать Денвер-Пасифик, но каждый раз они решительно отказывались.

Когда деньги не сработали, Чемберлен попытался обратиться к патриотизму двух владельцев. К сожалению, во всех деловых вопросах Смит полагается на Робардса, а тот — британец (хотя вряд ли патриотизм смог бы разрушить стену его жадности, даже будь он урождённым американцем).

Тем не менее Юнион-Блу заключила сделку, чтобы соединить свои пути с железными дорогами Денвер-Пасифик. Вместо передачи грузов из поездов одной компании к другой, две железных дороги позволяют чужим поездам пользоваться своими рельсами. Это выгодно для обеих компаний. «Смит и Робардс» могут осуществлять прямые поставки в Чикаго, а Юнион-Блу — перевозить пассажиров до самого Шэн Фэна, а также получает доступ на свою секретную базу в Неваде, Форт 51.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ "СМИТ И РОБАРДС" В ИГРЕ

Отряд заполучил в свои руки экземпляр каталога «Смит и Робардс», и теперь у героев текут слюни, как у бешеных койотов. Твои действия, Маршал! Если не хочешь, чтобы твои герои превратились во всемогущих богов, нужно строго контролировать доступность новых агрегатов в твоей кампании. Тот факт, что какая-то штучка указана в каталоге, ещё не означает, что герои могут забежать в первый попавшийся магазин и купить её.

НАДБАВКА ЗА РИСК

Отправка дьявольской машины к месту расположения отряда должна быть дорогим и рискованным предприятием. Существует немалая вероятность того, что герои свою посылку так и не увидят. Это не проявление несправедливости к игрокам, а просто отражение того факта, что Дикий Запад — опасное место, и много чего может случиться между пунктом А и пунктом Б. Если отряд нуждается в чём-то очень сильно, героям придётся заплатить и положиться на удачу или же поехать в Солт-Лейк-Сити.

Есть, конечно, и другие источники получения устройств «Смит и Робардс» — одна или две вещицы могут оказаться в магазине, или отряд может столкнуться с путешествующим учёным. Появление таких источников остаётся полностью на твоё усмотрение, Маршал. Если только ты не собираешься вести сюжет для могущественных персонажей, полученные из этих источников устройства должны быть дорогостоящими и более низкого качества по сравнению с аналогами «Смит и Робардс».

ДЕРЖИ ИХ В БЕДНОСТИ

Один из лучших способов сохранить арсенал твоего отряда в разумных пределах — это держать героев в бедности. А самый простой способ сделать это — сохранять финансовые вознаграждения отряда в рамках того времени. Многие из основных товаров и услуг, перечисленных в «Deadlands: Мёртвые земли», могут показаться дешёвыми, но имей в виду, что рядовой кавалерист зарабатывал только $17 в месяц, а награда, предложенная за Билли Кида в 1880 году, составляла всего лишь $500. Чтобы накопить $15000 на летающий экипаж, отряду потребуется немало времени. Важно, что, отправив их в путь с ограниченными средствами, ты всегда можешь компенсировать это впоследствии. А вот если начать морить персонажей голодом после того, как они привыкли к лёгким деньгам, игроки очень рассердятся.

ОФОРМЛЕНИЕ ЗАКАЗОВ

Техника и методы, используемые отделом доставки «Смит и Робардс», были разработаны штатными сотрудниками компании. По этой причине отдел доставки имеет тревожную тенденцию к генерированию «неполадок» (так же, как и устройства, которые они продают). Вероятность ошибки зависит от способа, которым сделан заказ.

Каждый раз при размещении заказа тяни карту. Если она старше карты, соответствующей способу заказа, выбранного героем, или равна ей, значит, что-то пошло не так. В этом случае обратись к таблице неудач.

Способ заказа

Способ	Карта
Заказ в офисе в Солт-Лейк-Сити	*джокер*
Заказ в транспортной конторе	*туз и старше*
Заказ по почте	*дама и старше*
Заказ телеграфом	*десятка и старше*

Таблица неудач

d6	Результат
1–3	*Заказ где-то затерялся. Прибавь 2d6 дней к ожиданию.*
4–5	*Клиенту доставили что-то другое, а не то, что он заказывал. Товар должен быть таким же по цене или незначительно дороже.*
6	*Клиенту доставили вещь гораздо более дешёвую чем та, которую он заказал.*

НЕУДАЧИ ПРИ ДОСТАВКЕ

В начале книги мы рассказали доверчивым игрокам всё, что им нужно знать о доставке товаров. Там мы перечислили точные затраты на эти поставки, здесь поможем тебе точно выяснить, какие именно неудачи могут произойти в процессе.

Все заказы отправляются с завода «Смит и Робардс», расположенного в Солт-Лейк-Сити, Дезерет. Вытягивай карту за каждые 100 миль расстояния в пути и при необходимости сверяйся с таблицами железнодорожной или прямой доставки. Если карта равна или выше той, что указана в графе неудачи для пункта назначения, значит, что-то пошло не так. В этом случае

Варианты доставки

Тип доставки	Пункт назначения	Неудача
Прямая доставка	*любой*	*джокер*
По железной дороге	*Денвер, Вирджиния-Сити, Додж-Сити*	*джокер*
По железной дороге	*Шэн Фэн, Чикаго*	*туз или джокер*
По железной дороге	*Новый Орлеан, Даллас, Дедвуд*	*дама и выше*
По железной дороге	*Санта-Фе, Тумстоун*	*валет и выше*

Таблица неудач при доставке

d12	Последствия
1–2	***Вот ваша посылка (хрясь-дзинь-дзинь).*** *Твой заказ (или всё, что могло от него остаться) был полностью уничтожен в пути. Теперь это просто большая гора обломков, и вся королевская конница, и вся королевская рать…*
3	***Верх здесь.*** *Похоже, все детали на месте. Товар распался на части, и его можно собрать, потратив 2d6 часов и пройдя проверку ремонта (–2). После ремонта эта вещь всегда будет подвержена катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2).*
4	***Не кантовать!*** *Товар выглядит, как будто бы он побывал в аду и вернулся обратно (кто знает? Может быть, так и есть). Транспортные средства и тому подобное получают два ранения. Отныне эта вещь подвержена катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2).*
5	***Хруп-ко-е.*** *Служащие поезда, очевидно, читать не умеют. Посылка пережила ту ещё поездку. Транспортные средства и тому подобное получают одно ранение. Отныне эта вещь подвержена катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2).*
6	***Тряска.*** *Из-за тряски при перевозке некоторые детали расшатались. Устройство подвержено катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2), пока не будет пройдена проверка ремонта (–2), чтобы это исправить.*
7	***Царапины и вмятины.*** *Посылка помята, но, несмотря на некоторые царапины и вмятины, её содержимое цело.*
8	***Требуется сборка.*** *Товар в посылке прибыл в разобранном состоянии. Чтобы понять, что к чему, нужно d6 часов и проверка безумной науки.*
9	***А где инструкции?*** *Заказ пришёл в полностью разобранном виде, а некоторые детали испорчены. Чтобы собрать предмет, понадобится 3d6 часов и проверка безумной науки (–4). С этих пор устройство подвержено катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2).*
10	**Обокрали.** *Кто-то заглянул в твою посылку. Если заказ состоял из множества мелких предметов, некоторые из них исчезли. Если это был один большой предмет — стянули критически необходимый элемент, без него устройство не будет работать.*
11	***Запчасти.*** *Твоя новая игрушка выглядит как индейка после ужина в День благодарения. Количество утраченных важных деталей достигает примерно 25% от стоимости устройства.*
12	***Посылка… Какая посылка?*** *Твой заказ был потерян при транспортировке.*

Примечание: с устройством, подверженным катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2), больше не случается мелких и крупных неполадок. Пускай игроки не смотрят с надеждой на дикий кубик, партнёр.

брось игральную кость, чтобы по приведённой ниже таблице неудач определить, что произошло. Вполне возможны несколько неудач кряду.

Помни, неудача в ходе доставки также означает увеличение вероятности того, что устройство будет обладать каким-либо дефектом (см. стр. 46).

Если водитель вступает в бой на месте доставки, «Смит и Робардс» выставляет дополнительный счёт за риск в размере 5% от стоимости товара или $500, в зависимости от того, что окажется больше.

Ускоренная прямая доставка доступна за двойную цену; в этом случае товар будет транспортироваться в два раза быстрее.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ НЕУДАЧИ

Любой, пробежав взглядом по правилам создания дьявольских машин в мастерской (см. «Deadlands: Мёртвые земли»), скажет, что изобретательство — это выгодное занятие. Если уделить немного времени работе, то за половину стоимости и при небольшом риске можно получить новенький паровой экипаж, гирокоптер или механического мула для поездок по всему Дикому Западу.

Если твои гениальные изобретатели злоупотребляют правилами создания дьявольских машин, «награди» их одной из приведённых далее неудач вместо старой доброй *неполадки*. Сначала они, возможно, спасибо тебе не скажут, но в конце концов оценят это. Уж поверь.

Когда твой учёный пытается с нуля построить дьявольскую машину и на проверке *безумной науки* сталкивается с *осложнением*, используй таблицу исследовательских неудач. Если получены глаза змеи, сделай две проверки по таблице и совмести результаты.

ДЕФЕКТНЫЕ УСТРОЙСТВА

Дьявольские машины твоих ковбоев могу получить дефект двумя способами. Первый отображён здесь, в таблице исследовательских неудач. Второй может случиться всякий раз, когда твой отряд заказывает устройство у «Смит и Робардс».

Если тебе хочется добавить дефект какому-нибудь очень мощному механизму, смело делай это. А если ты желаешь предоставить выбор случаю, используй следующее правило. Тяни карту за каждое заказанное устройство. Если получишь джокер — у механизма есть какой-то дефект. Вытяни ещё одну карту и сверься с приведённой здесь таблицей. Если посылку во время доставки уже постигла неудача, то устройство окажется дефектным, если выйдут джокер или двойка.

Таблица исследовательских неудач

d12	Последствия
1	***Гремлины.*** *Устройство кишит весёлыми и злокозненными гремлинами. Их количество зависит от размера приспособления (как описано в «Книге Маршала»).*
2	***В два раза хуже!*** *Сделай ещё две проверки по таблице и совмести результаты. Игнорируй этот результат, если он выпадет снова.*
3	***Устройство одержимо.*** *В механизме обитает злобный дух. Брось d6, чтобы определить его характер: 1–2 — d4, 3 — d6, 4 — d8, 5 — d10, 6 — d12. Дух может использовать устройство и будет пытаться причинить столько хаоса, сколько сумеет. Всякий раз, когда кто-то применяет машину, дух должен успешно пройти встречную проверку характера, если хочет и дальше контролировать механизм.*
4	***Проклято.*** *Владелец этого устройства получает изъян неудачник.*
5	***Изменение сознания.*** *Всякий раз, когда устройство ломается, владелец мельком видит проблески «того, что не предназначено для человеческого разума». Герой должен пройти проверку характера (–2), в случае провала он получает помешательство из таблицы помешательства (см. «Книгу Маршала»).*
6	***Дефект.*** *Устройство имеет какой-то изъян. Пройди проверку по таблице дефектов устройств, приведённой ниже.*
7	***С ума сойти!*** *Изобретатель получает помешательство. Пройди проверку по таблице помешательства (см. «Книгу Маршала»).*
8	***Небольшой дефект.*** *Это устройство подвержено катастрофическим неполадкам при осложнении (1, 2), как в случае неудачи при доставке.*
9	***Моё сокровище.*** *Духи внушают владельцу паранойю по поводу устройства. Он считает, что все хотят завладеть этим механизмом, и всегда истолковывает интерес к предмету худшим образом.*
10	***Злой дух.*** *Владельца устройства преследует злобный дух. Смотри характеристики призрака или маниту в «Книге Маршала».*
11	***Невероятная неполадка.*** *Всякий раз, когда с этим конкретным устройством случается неполадка, она становится катастрофической.*
12	***Одержимость владельца.*** *Каждый раз, когда с устройством случается неполадка, тот, кто его использует, должен пройти встречную проверку характера против характера маниту. Брось d6, чтобы определить характер маниту: 1–2 — d4, 3 — d6, 4 — d8, 5 — d10, 6 — d12. Если маниту победил, он берёт на себя управление телом героя на 4d10 минут. По истечении времени злой дух уходит и больше не появляется (если только ты не решишь иначе, Маршал!).*

Дефекты устройства

Карта	Характер дефекта
Двойка	***Двойное несчастье:*** *тяни ещё две карты и совмести результаты. Сбрасывай двойки и перетягивай карту заново.*
Тройка	***Своеобразно:*** *механизм ведёт себя немного странно, что не влияет существенно на его работу, но может раздражать (паровой экипаж сильно дымит при запуске, главная пружина орнитоптера слишком тугая, и, чтобы её взвести, нужно больше времени и т. д.)*
Четвёрка	***Несовершенство:*** *устройство имеет дефект, который незначительно влияет на его работу. У оружия плохо закреплён прицел, который постоянно сбивается (–2 к попаданию), у парового экипажа слабая подвеска (–2 ко всем проверкам вождения) и т. д.*
Пятёрка	***Небольшой дефект:*** *изъян в устройстве приводит к появлению неполадок при осложнении (1, 2), но только при определённых условиях (например, плохо прилегающие ракетные ботинки обычно сбоят, когда промокают).*
Шестерка	***Сильный дефект:*** *недостаток серьёзно влияет на работу устройства. Это может быть штраф –4 на все связанные с устройством проверки параметров или что-то, вызывающее массу неудобств, вроде погружной лодки со множеством небольших протечек, которые требуют периодической откачки воды.*
Семёрка	***Аварийное:*** *дефект устройства приводит к его неполадке при осложнении (1, 2, 3), но только при определённых условиях (например, электростатический клинок не работает при влажной погоде).*
Восьмерка	***Невероятная неполадка:*** *всякий раз, когда с этим устройством случается неполадка, она становится катастрофической.*
Девятка	***С характером:*** *устройство всегда готово заглохнуть в самый неподходящий момент. Маршал когда угодно может потратить красную фишку, чтобы с этим устройством случилась неполадка. За синюю фишку она будет катастрофической.*
Десятка	***Моё сокровище:*** *духи внушают владельцу паранойю по поводу устройства. Он считает, что все хотят завладеть этим механизмом, и всегда истолковывает интерес к предмету наихудшим образом.*
Валет	***Проклято:*** *владелец устройства получает изъян неудачник.*
Дама	***Спиритический магнит:*** *устройство обладает сверхъестественной аурой, притягивающей обитателей мира духов. Тяни карту в начале каждой игровой встречи. Если получен валет и выше, во время этой встречи владелец устройства соприкоснётся со сверхъестественным. Если карта красная, этот контакт будет благоприятным, хоть и пугающим. Если карта чёрная, значит, дух замыслил что-то недоброе против героя.*
Король	***Искажение сознания:*** *устройство настроено на Земли Охоты. Всякий раз, когда с ним случается неполадка, владелец мельком видит проблески «того, что не предназначено для человеческого разума». Он должен пройти проверку характера (–2) и в случае провала получить помешательство из таблицы помешательства (см. «Книгу Маршала»).*

Дефекты устройства(продолжение)

Карта	Характер дефекта
Туз	***Одержимость:*** *злобный маниту чрезвычайно привязан к этой штуковине. Брось d6, чтобы определить его характер: 1–2 — d4, 3 — d6, 4 — d8, 5 — d10, 6 — d12. Маниту может иногда контролировать владельца устройства. Каждый раз, когда оно используется, маниту совершает встречную проверку характера против характера владельца. Если злой дух выигрывает, он контролирует героя и его механизм. Разность между результатами проверок характера соответствует количеству минут, в течение которых продлится одержимость.*
Джокер	***Катастрофическая одержимость****: извращённая природа устройства позволяет обитателям Земель Охоты использовать его как врата в мир живых. Каждый раз, когда с этой вещью случается неполадка, тот, кто ею пользуется, должен пройти встречную проверку характера против характера маниту. Брось d6, чтобы определить характер маниту: 1–2 — d4, 3 — d6, 4 — d8, 5 — d10, 6 — d12. Если маниту победил, он берёт под контроль тело героя на 4d10 минут.*

Установка имплантатов

Разве мы забыли упомянуть, что бедная жерт… эмм, пациент должен позволить кому-то себя резать, чтобы вживить все эти изящные технологические игрушки? Для установки каждого имплантата требуется проверка *знания (имплантаты)*. Это относится и к имплантатам, присоединяемым к другим имплантатам, так как всё равно нужно обеспечить их надлежащий контакт с телом пациента.

Провал этой проверки означает, что операция прошла неудачно, и в результате пациент получает *ранение*, которое можно излечить только *естественным путём* или используя мощные заживляющие средства. В случае успеха имплантат установлен, но пациент так же, как и при провале, страдает от *ранения*. Если проверка прошла с *подъёмом*, имплантат устанавливается, а пациент *ранения* не получает.

Критический провал означает большую проблему на операционном столе и требует немедленной проверки на таблице хирургических неудач.

Есть тут доктор?

У героев есть три варианта, как установить имплантаты — и все они в Солт-Лейк-Сити.

Первый и самый умелый специалист — это доктор Гэш *(дикая карта* с навыком d12+2). Связаться с ним или его людьми не так уж сложно. Успешная проверка *анализа текста* или *уличного чутья (–4)* в Солт-Лейк-Сити, особенно на Свалке, принесёт желаемый результат. Вскоре счастливый глупец поймёт, что его с завязанными глазами ведут в не имеющую окон тайную лабораторию Гэша. Там проходит операция, и довольно скоро герой уже забавляется с новой пружинной или паровой конечностью. Недостаток Гэша в том, что по сравнению с ним прочие безумные учёные кажутся кроткими библиотекарями. При *осложнении* или выпадении единицы на диком кубике у доктора вследствие помешательства случается хирургическая неудача. Если же выпадут две единицы, то, помимо хирургической неудачи, Гэш решает установить ещё один случайный им-

Хирургические неудачи

2d6	Результат
2	***Боже правый!:*** *имплантат работает даже лучше, чем ожидалось. Мы оставим точный результат на твоё усмотрение, Маршал, но вот некоторые идеи: это даёт +1 к проверкам связанных параметров; сокращает расход топлива в два раза; повышает броню на 1; обладатель имплантата никогда не страдает от малых неполадок.*
3–4	***Бедствие:*** *на этот раз всё пошло не так! Точный эффект зависит от имплантата, и мы оставляем это на усмотрение твоей дьявольской фантазии, Маршал! Имплантат совершенно точно не работает. Вот несколько предположений: первый раз при провале проверки силы устройство отваливается и бесполезно до ремонта; имплантат не работает с самого начала; механизм не останавливается, пока есть топливо или боеприпасы; механизм плохо собран и разваливается на куски после первого же полученного ранения и т. д.*
5–9	***Трагедия:*** *операция проходит ужасно! Будущее жестянщика под вопросом. Пациент оказывается при смерти с тремя ранениями, этих ранений нельзя избежать, пройдя проверку на прочность. Персонаж должен немедленно совершить проверку выносливости (см. ДА, «При смерти»), тратить фишки на которую уже разрешается. Если пациент статист, вместо этого пройди проверку выносливости (см. ДА, «Выжившие статисты») со штрафом –2.*
10–11	***Дефект:*** *имплантат работает совсем не так хорошо, как ожидалось. Точный результат мы оставим на твоё усмотрение, Маршал, но вот некоторые идеи: это налагает штраф –1 на проверки связанных параметров, удваивает расход призрачной рудной руды, снижает значение брони на 1 или малые неполадки всегда заменяются на крупные.*
12	***Упс!:*** *Хирург оставил зажим, линзу своих очков или какой-либо другой инструмент внутри героя. В любом случае, это означает бесконечную боль. Герой получает изъян немочь (мелкий).*

плантат, пока пациент находится без сознания. Доктор может даже дать герою до 30 дней, чтобы расплатиться за «вынужденную модернизацию».

Второй вариант — это «Смит и Робардс». В отличие от Гэша, специалисты компании принимают только тех, кому имплантат необходим (с отсутствующими конечностями, слепых, глухих и т. д.), но в таких случаях, они могут «улучшить» что-то по желанию заказчика. Несмотря на наличие помощников и огромную стоимость операций, за имплантатами стоит целая очередь. Чтобы оказаться в её начале, герой должен пройти проверку *убеждения (–2)*. В случае провала он может повторить проверку на следующей неделе с суммирующимся преимуществом +1 (до максимума +2 после четырёх недель). В случае успеха два ассистента, работая вместе, устанавливают персонажу его имплантат (групповая проверка с навыком d10). При *подъёме* Перриуинкл сам делает операцию (*дикая карта* с навыком d10+2).

Третий вариант появился совсем недавно. Один из помощников Перриуинкла ставит нелегальные имплантаты на стороне, прячась за маской и под псевдонимом «Сестра Ратчет». Она — или он — берёт на 20% больше, но ставит любой запрошенный имплантат. Чтобы найти её в первый раз, требуется проверка *уличного чутья (–6)*, но при последующих посещениях штраф снижается до –2. Кроме того, по усмотрению Маршала, эта ассистентка может связаться с персонажем, чей запрос на необязательные имплантаты отклонили в «Смит и Робардс», или с персонажем, провалившим проверку *уличного чутья* при поисках Гэша. Хотя ассистентка всего лишь *статист* с навыком d10, она очень удачлива в операциях (черта *везение* даёт ей одну *фишку*). Где сестра Ратчет достаёт запасы имплантатов и X-19 без помощи «Смит и Робардс»? Если кто-нибудь и знает, то не говорит, амиго.

СПРОС И ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Проницательный читатель может подметить тенденцию некоторых имплантатов к самоуничтожению при катастрофических неполадках. Так что же происходит, когда жестянщик начинает поиски запчастей? Ремонт не всегда проходит гладко, амиго.

Жестянщики могут обратиться за заменой в «Смит и Робардс», но им придётся ждать, как и в первый раз. К сожалению, на этот раз на еженедельную проверку *убеждения*, чтобы оказаться в начале списка, налагается штраф –4. Даже когда железный человек попадёт на приём, он может не получить свою деталь. Тяни карту для каждого имплантата, который желает заменить ковбой. Пока ты не вытянешь двойку или джокер, тебе везёт и нужная деталь имеется в наличии (если ты покупаешь больше одного имплантата, тяни карту для каждого из них). Если приходит двойка или джокер, то запасы необходимого тебе имплантата временно исчерпаны (как правило, это влечет за собой дополнительные d4 недели ожидания).

Запас деталей есть у доктора Гэша, но он может немного переусердствовать, стремясь сделать «усовершенствование» вместо замены. Если во время операции доктор сталкивается с *осложнением*, он устанавливает другой случайный имплантат, пока пациент находится без сознания.

Ассистент, называющий — или ассистентка, называющая — себя «сестра Ратчет», всегда имеет в наличии запасные детали, но их установка проходит с обычным риском.

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

Номер страницы для устройств ссылается на Каталог «Смит и Робардс», а для имплантатов — на эту книгу.

Устройство	***Катастрофа***
10 фунтовая призрачнопаровая пушка	*Затвор орудия взрывается, нанося 4d10 урона всем в пределах большого шаблона. Если пушка была заряжена шрапнелью или картечью, то с вероятностью 50% снаряд также взрывается. Все, кто пережил взрыв, должны пройти проверку выносливости (–4), чтобы не подхватить рудную лихорадку.*
12 фунтовая призрачнопаровая пушка	*Затвор орудия взрывается, нанося всем в пределах большого шаблона 4d10 урона. Если пушка была заряжена шрапнелью или картечью, то с вероятностью 50% снаряд также взрывается. Все, кто пережил взрыв, должны пройти проверку выносливости (–6), чтобы не подхватить рудную лихорадку.*
6 фунтовая призрачнопаровая пушка	*Затвор орудия взрывается, нанося 3d10 урона всем в пределах большого шаблона. Если пушка была заряжена шрапнелью или картечью, то с вероятностью 50% снаряд также взрывается. Все, кто пережил взрыв, должны пройти проверку выносливости (–2), чтобы не подхватить рудную лихорадку.*
Автовращатель	*Устройство перегревает патрон, перед тем как затвор окажется на одной линии со стволом. Револьвер взрывается, нанося 3d8 урона по руке (предплечью) стрелка. И оружие, и автовращатель сломаны.*
Адреналиновый усилитель	*Реакция выпившего ухудшается. На d6 часов его сила и выносливость падают на одну ступень (но не ниже d4), а шаг уменьшается вдвое.*
Аммомат	*Зарядник отделяется от ствола, в результате чего в нём детонируют один или несколько патронов. Зарядник взрывается, что наносит d10+1 урона за каждый патрон, который оружие могло бы выпустить в этом раунде (т. е. значение параметра авто). Взрыв происходит в пределах среднего шаблона.*
Антипигментирующая краска	*Краска едва скрывает предмет. Кроме того, её испарения мерзко пахнут. Любой, кто находится в пределах 2 клеток от объекта, должен каждый раунд проходить проверку выносливости (–2) и в случае провала получать уровень усталости.*
Ассистент врача	*Настройки ассистента нарушаются, и он наносит пациенту дополнительное ранение. Нужна успешная проверка ремонта (–4) и 2d6 часов работы, чтобы устройство снова могло нормально использоваться.*
Атмосферный конденсатор	*Устройство вроде бы работает отлично. На самом же деле жидкость из змеевиков просачивается в воду, делая её ядовитой. Любой выпивший такой воды должен пройти проверку выносливости, как при укусе ядовитой змеи (см. «Дневник авантюриста»).*
Бесшумная обувь	*Подошвы воспламеняются, нанося владельцу 2d8 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока он не разуется (для чего потребуется действие).*
Бронебойные патроны	*Пороховой заряд взрывается, нанося 2d6 урона всем поблизости; для револьвера: в пределах малого шаблона; для винтовки: в пределах среднего шаблона.*
Бронированный торс	*Повреждение воспламеняет волокна призрачной стали, нанося оператору 2d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока герой не выберется из механического скелета.*

Брюшная броня	*Если неполадка происходит во время проверки на прочность, вкрапления призрачной руды воспламеняются и выгорают, нанося жестянщику 2d10+4 урона (3d10+4 в случае тяжёлой брони) и разрушая броню, которую придётся заменять.*
Бумеранг	*Горе-метателю не удаётся ухватить оружие рукой, и он получает полный урон от попавшего в него бумеранга.*
Быстросменный ствол	*Быстросменный ствол заклинило, и из оружия невозможно стрелять. Чтобы починить его, понадобится d6 часов работы и успешная проверка ремонта или стрельбы (–2).*
Вертолётный ранец	*Ось пропеллера вырывается из крепления, и винты наносят 2d10 урона голове (+4 урона) пилота. Также падает сама машина.*
Вечный сухопутный корабль	*Мачта неожиданно падает (или сама по себе выдвигается, а потом уже падает), нанося 3d10 урона случайному пассажиру и самому транспортному средству. Чтобы исправить неполадку, потребуется проверка ремонта (–2) и 2d6 часов работы.*
Визуальные весы	*Весы не просто измеряют вес цели, а преобразовывают его в физическую силу. Пользователя поражает импульс, равный весу рассматриваемого объекта. Точный урон зависит от решения Маршала, но на самом деле крупные объекты, такие как локомотивы или горы, должны становиться смертоносными (9d12 или больше урона!).*
Винтовка Гатлинга	*Герой не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Рассматривайте это как огонь на подавление против всех в пределах большого шаблона со стрелком в центре. Выстрелы не могут задеть больше жертв, чем осталось пуль.*
Вода Леты	*Выпивший обретает фотографическую память на время действия эликсира.*
Водолазный костюм	*Шлем лопается, нанося владельцу 2d10 урона. В этом случае см. правила утопления в «Дневнике авантюриста».*
Водостойкий динамит	*Динамит взрывается, нанося полный урон тому, кто его устанавливал.*
Воздухолов	*Воздухолов не открывается и герой получает обычный урон от падения. Возможно, лучше не смотреть вниз, амиго!*
Восстанавливающий тоник	*Выпивший проводит в шоке d6 раундов, освобождая свой желудок от обеда, и получает два уровня усталости.*
Всечитающие очки	*Рассудок владельца очков затуманивается, делая его неспособным понимать любой текст или речь следующие d6 дней.*
Выдвижное лезвие	*Лезвие ломается и вдобавок, вылетев из гнезда, впивается в другую ногу жестянщика. Он получает 2d6 урона, а имплантат уничтожен.*
Выдвижной шип	*Шип соскальзывает и выстреливает в руку, на которой он закреплён. Рука получает 2d6 урона в обход брони, а для дальнейшей работы устройства требуется проверка ремонта (–4).*
Высотный прицел	*Вместо цели пострадают любые дружественные силы в зоне поражения (если их там нет, считай это промахом и удвой отклонение).*
Высотный прицел делюкс	*Вместо цели пострадают любые дружественные силы в зоне поражения (если их там нет, считай это промахом и удвой отклонение).*
Гарпунная пушка	*Гарпунная пружина разлетается на куски, разбрасывая осколки шестерёнок и нанося всем в пределах среднего шаблона 3d10 урона.*
Генератор усиления гравитационного поля	*Образовавшееся поле оказывается в несколько раз мощнее, чем ожидалось. На все проверки налагаются всё те же штрафы, но персонажи могут двигаться только после успешной проверки силы и на половину шага. На проверки выносливости в пределах поля повышенной гравитации налагается штраф –2. Только успешная проверка ремонта (–2) позволит выключить устройство до истечения 10 раундов!*

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

Гидравлический шахтёр	*Котёл гидравлического шахтёра взрывается, нанося 8d10 урона всему в пределах большого шаблона, включая само устройство.*
Гипноизлучатель	*В излучателе происходит замыкание, и разряд наносит оператору 4d6 урона прямиком в голову (+4 урона). Броня самого шлема при этом игнорируется.*
Гирокоптер	*Котёл на призрачной руде взрывается, нанося 3d10 урона всем (включая пассажиров и сам гирокоптер) в пределах большого шаблона. Также бедолаги могут пострадать от падения.*
Глубинная бомба	*Бомба взрывается в процессе установки, нанося полный урон подрывнику и всему, что окажется в области взрыва.*
Греческий огонь	*Кислотная смесь разъедает сосуд. Бутылка распадается перед использованием, воспламеняя область с несостоявшимся метателем в центре и нанося полный урон.*
Двойные движители	*Движители в конечности рассинхронизируются и входят в резонанс, что приводит к взрыву. Нога уничтожена, а жестянщик получает 4d6 урона вместо обычного эффекта при неполадке ног.*
Детектор гремучников	*Датчик без причины выходит из строя, и камертон пускает по земле вибрации, которые привлекают всех гремучников в округе.*
Детектор призрачной руды	*Устройство начинает сигналить, указывая на залежи призрачной руды везде, где проходит отряд. Это совершенно не значит, что где-то в окрестностях призрачная руда есть на самом деле.*
Динамитомёт	*Происходит большой БУМ! В каморе преждевременно взрывается шашка, и происходит детонация всех остальных снарядов в установке. Посчитайте урон как обычно — и начинайте копать могилу для стрелка.*
Дробовик Гатлинга	*Герой не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Рассматривайте это как огонь на подавление против всех в пределах большого шаблона со стрелком в центре. Выстрелы не могут задеть больше жертв, чем осталось пуль.*
Дробовые патроны	*Патрон преждевременно распадается в стволе. Он полностью разрушает узел запирания, и чтобы тот снова заработал, требуется успешная проверка ремонта (−2) и 2d6 часов работы. Кроме того, стрелявший получает урона от ожога, поскольку воспламеняется смешанный с призрачной рудой порох; для револьвера: 2d6 урона; для винтовки: 2d8 урона.*
Дротик-игла	*Дротик-игла разрывается в стволе. Осколки металла вонзаются в руки стрелка, нанося 2d6 урона, в дополнение к действию эликсира или тоника, находившегося в резервуаре.*
Духовая трубка	*Стреляющий случайно всасывает дротик в рот. На бедолагу действуют все эффекты от отравы, и он получает 2d6+1 урона.*
Дымовая гранула	*Все, кто оказывается в дыму, должны каждый раунд проходить проверку выносливости и в случае провала получать уровень усталости.*
Дыхательная маска	*Фильтр распадается, нанося 3d6 урона от кислоты лёгким владельца, который также пострадает от воздействия внешней среды (если это положит начало рудной лихорадке, на все проверки параметров героя налагается штраф −3 до конца болезни).*
Дыхательные пружины	*Устройство заклинивает, дыхание героя затруднено. Каждый раунд участия в какой-либо деятельности, кроме отдыха, он должен совершать проверку выносливости (−4, без преимущества от пружин), чтобы вдохнуть, и в случае провала получает уровень усталости. Успешно пройдя проверку силы в качестве действия, ковбой может расклинить пружины глубоким и сильным вдохом. Однако это невероятно болезненно, так что жестянщик оказывается в шоке.*

Едкие пары	*Испарения действуют в полную силу, но бутылка с ними разбивается во время подготовительных действий и герой оказывается в центре ядовитого облака!*
Жгут в бутылке	*Средство временно делает выпившего гемофиликом. Проходите проверку выносливости каждую минуту и в случае провала получайте уровень усталости от кровотечения — от этой усталости можно умереть. Излишне говорить, что бедолага, который уже при смерти, в считанные секунды истекает кровью и погибает.*
Заводная кисть	*Заводной механизм кисти выходит из-под контроля, в результате чего пальцы дёргаются на протяжении d6 раундов, пока, наконец, имплантат не разлетается на части. Безумный учёный может восстановить руку, успешно пройдя проверку ремонта после d6 часов работы.*
Заводной антикрот	*Устройство реагирует на шаги вместо рытья. Оно начинает преследовать случайного персонажа в пределах 12 клеток и наносит свой обычный урон ногам жертвы, если догонит её.*
Заземлённые сапоги	*В заряженном конденсаторе происходит короткое замыкание, и второй ботинок направляет заряд в жертву. Атака наносит двойной урон!*
Зацепная мина	*Мина взрывается в процессе установки, нанося полный урон подрывнику и всему, что окажется в области взрыва.*
Звуковой дестабилизирующий луч	*В блоке питания возникает перегрузка, и разряд наносит владельцу оружия 2d10 урона, ББ 2. ЗДЛ выходит из строя, а чтобы вновь его использовать, нужно 2d6 часов работы и успешная проверка ремонта (–2).*
Звуковые окуляры	*Агрегат впрыскивает крайне едкую жидкость в глаза владельцу. Бедолага получает 2d6 урона в голову (+4 урона) и, если переживает эту травму, то слепнет на 2d6 часов.*
Зонт-ружьё	*Ствол разрывается, нанося 2d6 урона всему в пределах малого шаблона.*
Инструменты для пальцев	*Инструменты ломаются и застревают в руке. Они не только сломаны, но и, застряв внутри, налагают штраф –1 на проверки ловкости и связанных с ней навыков при использовании руки. Чтобы их вынуть, нужна проверка ремонта (— 2).*
Инъекционная игла	*Игла неожиданно попадает в ногу или торс жестянщика. Он получает полную дозу того, что было в резервуаре!*
Ионизатор пыли	*Ионизатор выпускает заряд статического электричества. Все в пределах 5 клеток и в прямой видимости получают 2d10 несмертельного урона, а волосы у них будут стоять дыбом ещё d10 минут после этого.*
Исцеляющая мазь	*Мазь обжигает обработанный участок кожи, нанося 3d6 урона.*
Камера «Эпитафия»	*Призрачная руда на пластинах фотоаппарата взрывается, нанося 2d4 урона всем в пределах малого шаблона.*
Кислотная пушка	*Кислотный резервуар прорывается и окатывает владельца оружия кислотой (со стандартным эффектом). До починки кислотная пушка бесполезна (требуется успешная проверка ремонта и 2d6 часов работы).*
Кислотные патроны	*Оружие мгновенно разрушается под влиянием едкой кислоты, превращаясь в шипящее пузырящееся месиво.*
Клешня	*Заводной механизм клешни разлетается на куски, нанося оператору 2d8 урона.*
Комплект удлинения ствола	*Патрон цепляет шов ствола, и револьвер взрывается. Герой получает 3d6 урона в руку, которой придерживал ствол; револьвер уничтожен.*
Кремирующий состав	*Состав попадает в цель, но вместо обычного эффекта исцеляет одно ранение за раунд воздействия!*

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

Крюковое ружьё	*Прорывается прокладка котла, выпуская на стрелка горячий пар, причиняющий 3d6 урона. Ружьё нельзя использовать, не устранив неисправность, для чего потребуется 2d6 часов работы и успешная проверка ремонта.*
Легкие бронештаны	*Повреждённая призрачная сталь воспламеняется, нанося владельцу 2d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока штаны будут на нём.*
Лёгкий бронежилет	*Повреждённые волокна призрачной стали воспламеняются, нанося владельцу 2d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока жилет будет на нём.*
Легкий бронеплащ	*Повреждённая призрачная сталь воспламеняется, нанося владельцу 3d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока плащ будет на нём.*
Лепёшечная машина	*Машина d6 раундов разбрасывает лепёшки во все стороны, а затем взрывается. Это наносит 2d8 урона всем в пределах большого шаблона.*
Лесовыводящее масло	*Облако не оказывает никакого эффекта на растения, зато наносит 3d6 урона всем людям и животным в области действия.*
Летающий экипаж	*Котёл двигателя взрывается, нанося 3d10 урона всем (включая сам экипаж) в пределах большого шаблона, и воспламеняет кабину. Также пассажирам может грозить урон от падения.*
Лечебная мазь	*Мазь разъедает кожу и наносит ещё одно ранение. Ой!*
Магнитная перчатка	*Оружие тяжело бьёт по руке владельца, в результате чего патрон выстреливается ему в ногу, нанося обычный урон.*
Магнум-патроны	*Патрон оказывается слишком мощным для оружия и разрывает его на части. Персонаж получает обычный урон от пули (включая дополнительный за магнум-патроны) в руку, которой держал оружие.*
Метатель молний	*Метатель молний взрывается, нанося 3d10 урона всему в пределах большого шаблона.*
Механическая бронебашня	*Башня срывается с крепления и падает с крыши.*
Механическая кисть	*Механическая рука выпадает из корпуса предплечья. Безумный учёный может заменить её, для чего требуется проверка ремонта (–4) и 2d6 часов работы.*
Механическая нога	*Взрывается движитель. Персонаж получает 3d6 урона, а нога не работает, пока кто-то не пройдёт проверку ремонта (–2) и не проведёт 2d6 часов, ковыряясь в имплантате.*
Механическая рука	*Рука взрывается, нанося 3d6 урона владельцу. Независимо от того, выживет ли он, рука сломана и её придётся заменить.*
Механическая торпеда	*Снаряд взрывается внутри торпедного аппарата, нанося полный урон судну и приводя к детонации любых других взрывчатых веществ в области взрыва.*
Механические музыканты	*Мелодия на перфоплате проигрывается задом наперёд, в результате чего возникает жуткая какофония, вызывающая тревожные чувства. Все слушатели должны немедленно пройти проверку храбрости (–2)! Хуже того, перфоплата застревает в устройстве, и чтобы её вытащить, потребуется проверка ловкости (–4), после чего запись приходит в негодность.*
Механический внешний скелет	*Котёл скелета взрывается, нанося 3d10 урона всему в пределах большого шаблона.*
Механический мул	*Если при проверке получены глаза змеи, лопается главная пружина. Всех в пределах среднего шаблона забрасывает обломками мула и фрагментами груза, наносящими 2d6 урона.*
Механический мясник	*Лезвия и пилы устройства сходят со штевней. Все, кто находится в пределах 2 клеток, получают удары от d4 лезвий, каждое из которых наносит 2d6 урона!*

Механический рабочий	*Машина неожиданно бьёт ближайшего человека, нанося сила+d8 урона. Автомат продолжает дико вращаться, и чтобы его остановить, требуется успешная проверка ремонта (–4). На то, чтобы снова его правильно запустить, уйдёт 2d6 часов работы.*
Микроскопные линзы	*Линзы выдвигаются слишком далеко и выпадают из корпуса, делая жестянщика слепым или одноглазым (–2 к проверкам любого параметра, требующего глазомера). Линзы можно снова вставить на место, успешно пройдя проверку ремонта (–2), но для этого потребуется d6 часов напрягающей глаза работы.*
Моментальный замораживатель	*В катушках происходит короткое замыкание, и случайного персонажа в радиусе 2 клеток поражает электрический заряд, нанося 2d10 урона.*
Мотоциклет	*Призрачнорудный котёл взрывается, нанося 2d10 урона всем (включая сам мотоциклет и того, кто на нём едет) в пределах большого шаблона.*
Наушники детектора гремучников	*Наушники выходят из строя, вынуждая оператора пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала оглохнуть от шума на d6 часов.*
Обтюраторные глаза	*Затвор глаз заедает. Жестянщик слепнет. Чтобы привести линзы в порядок, требуется проверка ремонта (–4).*
Огнемёт	*Устройство взрывается, нанося 3d10 урона всем в пределах среднего шаблона и, возможно, поджигая жертв (см. «Дневник авантюриста»).*
Оживляющий эликсир	*Тело покойного возрождается, но его душа уже ушла в лучший мир — и персонаж становится ходячим мертвецом!*
Окислительное масло	*Масло на самом деле улучшает работу дьявольской машины. На протяжении 2d10 минут устройство не срабатывает только в случае получения глаз змеи — игнорируя малые и крупные неполадки.*
Окуляры «глаза совы»	*Линзы слишком сильно фокусируют рассеянный свет, вызывая эффект яркой вспышки. Владелец должен пройти проверку выносливости (–4), в случае провала он ослепнет на d6 дней.*
Орнитоптер	*Заводной механизм взрывается, разбрасывая повсюду осколки пружин и шестерёнок. Этот взрыв наносит 3d10 урона всем (включая сам орнитоптер) в пределах среднего шаблона. Также к пассажирам может применяться урон от падения.*
Ослабляющий порошок	*Порошок оказывает обратный эффект и на самом деле увеличивает силу и выносливость человека на одну ступень.*
Ослепляющий револьвер	*Все заряды детонируют одновременно, в результате чего получается небольшой, но очень громкий взрыв. Все находящиеся в пределах большого шаблона, включая владельца оружия, должны пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала оглохнут и ослепнут на 2d6 раунда.*
Отрезвляющий тоник	*Зелье на самом деле усиливает действие алкоголя, и ковбой оказывается мертвецки пьян на d6 часов.*
Паровая бронебашня	*Паровая система срывает крышку котла; сам стрелок и все, кто находится в вагоне, получают 3d10 урона, а ещё стрелок должен пройти проверку ловкости (–4), чтобы не выпасть из поезда.*
Паровая дрезина	*Котёл на призрачной руде взрывается, нанося 3d10 урона всем в пределах большого шаблона (включая саму дрезину и тех, кто на ней находится).*
Паровой «гатлинг»	*Герой не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Рассматривайте это как огонь на подавление против всех в пределах большого шаблона со стрелком в центре. Выстрелы не могут задеть больше жертв, чем осталось пуль. Помимо этого призрачнорудный котёл Гатлинга разрывается, заполняя паром область большого шаблона и нанося всем в ней 2d10 урона!*

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

Паровой насос делюкс	*Выходит из строя регулятор насоса, отчего тот начинает работать на высокой скорости. Если насос не остановить (проверка ремонта (–2)) за d6 раундов, костюм переполняется воздухом и лопается. Рассматривайте это как взрыв шлема, наносящий владельцу 2d6 урона. Затем см. правила утопления в «Дневнике авантюриста».*
Паровой экипаж	*Котёл на призрачной руде взрывается, нанося 3d10 урона всем (включая пассажиров и сам транспорт) в пределах большого шаблона. При использовании ракетных ускорителей вместо этого ракеты взрываются на следующий раунд, нанося 4d10 урона всем (включая паровой экипаж) в пределах большого шаблона.*
Паук-скалолаз	*Из-за избыточного давления в котле ноги паука вонзаются прямо в кишки оператора! Тот получает 3d8 урона. Механизм выходит из строя до тех пор, пока не будет успешно пройдена проверка ремонта и потрачено 2d6 часов работы.*
Пилюли «Быстрее молнии»	*Испорченная упаковка таблеток замедляет реакцию. Принявший препарат не получает ожидаемого преимущества, а вместо этого тянет по две карты каждый раунд и выбирает худшую. Кроме того, если у него есть черты, позволяющие менять карты действия, они прекращают работать. Этот эффект длится до тех пор, пока несчастный не вытянет джокер, или до конца боя.*
Пилюля-воспламенитель	*Ой! Судя по всему, пропорции смеси были нарушены. Как только герой помещает в рот таблетку, она взрывается, нанося 2d10 + 4 урона. Броня защиты не даёт.*
Плащ из шкуры дракона Лабиринта	*Плащ повреждается, выпуская засохшие частички крови и телесных жидкостей дракона Лабиринта в раны владельца. Следующие d6 дней жертва должна каждые 6 часов погружаться на 15 минут в воду или получать уровень усталости (который держится, пока бедолага не окунётся в воду).*
Пневматический револьвер	*Воздушный баллон разрывается, высвобождая весь накопленный воздух. Из револьвера нельзя стрелять до замены или починки баллона (требуется успешная проверка ремонта и d6 часов работы).*
Пневматическое ружьё	*Воздушный баллон разрывается, высвобождая весь накопленный воздух. Из ружья нельзя стрелять до замены или починки баллона (требуется успешная проверка ремонта и d6 часов работы).*
Погружная лодка	*Заводной механизм погружной лодки разлетается в стороны, нанося всем в пределах среднего шаблона 3d10 урона. В зависимости от результата этой проверки команда и пассажиры могут оказаться в смертельной опасности (например, если они погрузились без спасательных средств).*
Подводное ухо	*Резонирующие акустические волны поражают уши пользователя, шокируя его на d6 раундов и оглушая на d6 дней.*
Поршневая нога	*В поршне подскакивает давление, и он выстреливает коленвал из корпуса. Пар развеивается на безопасном расстоянии от героя, но нога сломана, и её нужно менять.*
Поршневая рука	*Извергая обжигающий пар, разрывается камера нагнетания. Все в малом шаблоне с персонажем в центре получают 3d6 урона. Рука уничтожена.*
Поршневая челюсть	*Под давлением поршень взрывается, выпуская пар прямо в голову жестянщику. Несчастный получает 3d8 урона в голову (+4 урона). Броня не даёт никакой защиты! Безумный учёный может починить челюсть за d6 часов работы, успешно пройдя проверку ремонта.*
Походная печь	*Испарения призрачной руды попадают в пищу. Все, кто её ел, должны пройти проверку выносливости (–4) и в случае провала свалиться с рудной лихорадкой.*
Походный рацион	*Продовольствие испорчено, съевший его получает 2d6 урона и два уровня усталости, которые проходят только после долгой ночи облегчения желудка (это рвота, задаваки).*

Пресс для перфоплат	*Изготовленные перфоплаты заставляют механического работника бешено вращаться и в конечном счёте он разрывается на части. Любого, оказавшегося в пределах среднего шаблона во время этой активации, поражают разлетающиеся пружины и обломки, нанося 2d6 урона.*
Привязной спутник	*Лопасти спутника вращаются слишком быстро и разрывают устройство на части. Падающие с места крушения обломки наносят 2d10 урона всему, что находится в пределах большого шаблона непосредственно под спутником.*
Призрачнорудные часы	*Часовой механизм вращается быстрее и быстрее, затем порошок из призрачной руды воспламеняется и, взрываясь, наносит 2d6 урона всему в пределах малого шаблона.*
Призрачный динамит	*Шашка (или связка) взрывается, нанося полный урон.*
Призрачный проектор	*Порошок воспламеняется, нанося 2d10 урона от огня и поджигая одежду, волосы и т. д. при любом результате, кроме 1 на d6. Огонь держится d4 раунда, если не перекинется на что-либо ещё, — а люди на другом конце проектора наблюдают весьма занимательное зрелище танцующего огненного шара!*
Прицел «глаза совы»	*Прицел слишком сильно фокусирует рассеянный свет, вызывая яркую вспышку — стрелок должен пройти проверку выносливости (–4) и в случае провала ослепнуть на d6 дней.*
Пружинная кобура	*Владелец случайно задевает спусковой крючок, и револьвер выстреливает ему в ногу, нанося обычный урон.*
Пружинные пятки	*Пружины разбивают голени металлических ног, разрушая их от стопы до колена и подталкивая героя всего лишь на треть от нормальной дистанции. Ноги можно починить, но для этого понадобится проверка ремонта (–2) и 2d6 часов работы.*
Пружинные сапоги	*Пружины оказываются слишком мощными, их воздействие усиливается, удваивая дистанцию прыжка. Если прыгун ударится обо что-нибудь твёрдое, он получит 2d6 урона.*
Пружинный магазин	*Пружинный магазин смещается и повреждает затвор винтовки. Чтобы она снова смогла стрелять, нужно d6 часов работы и успешная проверка ремонта.*
Пружинный штык	*Пружина пробивает направляющую трубку и отлетает назад во владельца. Он получает d6 урона, а штык ломается.*
Путеводители Вонг Вэя	*Неправильно воспринятая информация, вероятно, послужит причиной серьёзной опасности (выдумай какую-нибудь умопомрачительную историю).*
Разрывные патроны	*Патрон взрывается в патроннике, из-за чего детонируют другие оставшиеся разрывные заряды. Взрыв наносит всем в пределах малого шаблона 2d6 урона +d6 за каждый патрон, который взрывается после первого.*
Ракетные сапоги	*Сапоги взрываются, нанося 2d10 урона ногам владельца.*
Ракетные сапоги делюкс	*Сапоги взрываются, нанося 3d10 урона ногам владельца.*
Ракетные ускорители	*Ракеты взрываются на следующий раунд, нанося 4d10 урона всем (включая паровой экипаж) в пределах большого шаблона. Если катастрофа происходит во время использования ракетных ускорителей, то она заменяет катастрофу, указанную для экипажа с открытым верхом.*
Ракетный планер	*Остатки призрачной руды в использованных ракетах взрываются, нанося 2d10 урона всем в пределах среднего шаблона и поджигая транспорт. Также пилоту может грозить урон от падения.*
Ракетный ранец	*Ранец взрывается, нанося 3d10 урона всем в пределах среднего шаблона. Также пилоту может грозить урон от падения.*

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

Револьвер Гатлинга	*Герой не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Рассматривайте это как огонь на подавление против всех в пределах большого шаблона со стрелком в центре. Выстрелы не могут задеть больше жертв, чем осталось пуль.*
Рельсоход	*Котёл на призрачной руде взрывается, нанося 3d10 урона всем (включая пассажиров и сам транспорт) в пределах большого шаблона.*
Ротационное ружьё	*Затворы рассинхронизируются, в результате чего разрываются патроны в других стволах. Бросайте d6 для каждого ствола; на 1–3 патрон попадает в стрелка, нанося свой обычный урон. Стволы, в которых разорвались патроны, уничтожены.*
Рукавица-глушитель	*Дуло пистолета соскальзывает внутри рукавицы, в результате чего пуля, отрикошетив от металлической мембраны глушителя и испортив её, отлетает в несчастного стрелка, нанося ему полный урон.*
Ручная пушка	*В патроннике взрывается патрон, разнося часть внутренних механизмов руки. И рука, и оружие бесполезны до починки, для чего понадобится проверка ремонта (–4) и 2d6 часов работы.*
Ручное дьявольское орудие	*Так как это встроенные агрегаты, в результате неполадки ещё и уничтожается рука, к которой они прикреплены, в дополнение ко всем остальным ужасающим эффектам, которые они оказывают на бедолагу.*
Ручное оружие	*Оружие разбивается или выскальзывает из корпуса, нанося владельцу полный урон и оказываясь бесполезным до замены. Игнорируй все мелкие и крупные неполадки.*
Самовоспламеняющиеся патроны	*Заряд взрывается в патроннике, нанося урон руке героя и запуская реакцию в его собственной крови; для револьвера: 2d6 урона; для винтовки: 2d8 урона; для дробовика: 2d10 урона.*
Самоочищающаяся одежда	*Статический заряд уходит в землю через владельца, в результате чего тот получает уровень усталости, а генератор из-за короткого замыкания выходит из строя и должен быть заменён.*
Самопроявляющиеся фотографические пластины	*Пластина делает снимок Земель Охоты. Любой, кто его увидит, должен пройти проверку храбрости (–2). Изображение выцветает в течение пяти минут, не оставляя доказательств.*
Саморазогревающийся обед	*Пропитанные призрачной рудой подкладки лотка вспыхивают и разбрасывают обжигающие кусочки пищи в пределах среднего шаблона, нанося 2d10 урона.*
Саморегулирующийся обогреватель	*Через 2d12 часов агрегат перегревается, и передняя решётка вылетает с огромной скоростью на 2d4 клетки. Тот, кто был перед ней, получает 2d10 урона. Обогреватель нельзя будет использовать до успешной проверки ремонта (–2), который займёт 2d6 часов.*
Сапоги с присосками	*Владелец сапог срывается и получает обычный урон от падения.*
Светомаркерные патроны	*Патрон разрывается в стволе. Стрелок и все, кто находится поблизости, должны пройти проверку ловкости (–2) и в случае провала пострадать от действия патрона; для револьвера: в пределах малого шаблона; для винтовки: в пределах среднего шаблона.*
Светоусиливающий пистолет	*Луч оказывается заперт в камере. При выстреле он вырывается через входное отверстие, нанося владельцу 4d6 урона!*
Секущие патроны	*Лезвия пули неожиданно раскрываются, и патрон застревает в стволе. Оружие бесполезно, пока герой не найдёт возможность разобрать его и извлечь пулю (для чего требуется 2d6 часов работы и проверка ремонта со штрафом); для револьвера: проверка ремонта (–2); для винтовки: проверка ремонта (–4).*
Сетемёт	*Один из шнуров заклинивает снаряд в стволе. Дуло взрывается, нанося 2d6 урона стрелявшему. Более того, сеть обматывается вокруг владельца оружия, опутывая его. Чтобы освободиться, нужно всего лишь пройти проверку ловкости (–2), но сетемёту в любом случае конец.*

Слепящие патроны	*Патрон распадается на выходе из ствола, и герой должен пройти проверку ловкости со штрафом. В случае провала персонаж пострадает, как если бы этим патроном поразили его; для револьвера: проверка ловкости (–2); для винтовки: проверка ловкости (–4).*
Смесь-консервант	*Консервант вроде бы работает, но на самом деле пища заражается смертельными бактериями — каждый съевший это мясо переносит d6 часов мучительной боли и должен пройти проверку выносливости (–4) и в случае провала умереть.*
Сонная микстура	*Эликсир оказывает эффект сильного стимулятора, давая цели +2 на все проверки параметров на время своего действия.*
Сонный газ	*Газ оказывает эффект сильного стимулятора, давая цели +2 на все проверки параметров на время своего действия.*
Соус «Дикий восторг!»	*Повар переперчивает горшочек с мясом, случайно добавив туда опасное количество соуса — любой съевший это блюдо получает 2d6 урона!*
Спиритическая фотокамера	*Изображение на фотографии искажается. Спиритическая информация на снимке неверна, ауры могут иметь не тот цвет, сущности отображаются извращённым образом, вплоть до наличия на снимке призраков, которых не было на месте съёмки, и т. д. Кроме того, любые духи на фотографии узнают о том, что попали в кадр, и намеренно искажают изображение в своих целях.*
Стреляющая шляпа	*Внутреннее крепление механизма ломается, пистолет падает в шляпу и стреляет в голову владельца. Выписывай полный урон, амиго, и не забудь дополнительные +4 за выстрел в голову!*
Сцепляющее покрытие	*Состав действует как кислота и навсегда снижает броню объекта на 1. Если объект не имеет брони, он получает 4d6 урона.*
Таблетки сухого воздуха	*Таблетка обжигает рот, добавляя страдальцу уровень усталости из-за неконтролируемого кашля и сплёвывания. Сама таблетка оказывается бесполезна.*
Тактильный десенсибилизатор	*Получите, распишитесь! Выпивший обременяется изъяном неженка на время действия эликсира (см. «Deadlands: Мёртвые земли») и всё равно получает указанные выше штрафы к ловкости и зависящим от неё навыкам.*
Телевокс	*Сигнал становится слишком сильным. Телевокс взрывается, и все в пределах большого шаблона получают 2d10 урона, а также должны пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала оглохнуть от шума взрыва на d6 дней. Также все в пределах 100 ярдов слышат последнее отправленное сообщение.*
Телескопический прицел	*Линзы разбиваются. Пока их не заменят, устройство бесполезно. Если стрелок в это время смотрел в прицел, то он получает 2d6 урона в глаз. Если он при этом получает ранение, то слепнет на этот глаз до исцеления урона.*
Телескопные линзы	*Линзы выдвигаются слишком далеко и выскальзывают из корпуса, делая жестянщика слепым либо одноглазым. (–2 к проверкам любого параметра, требующего глазомера). Линзы можно снова вставить, пройдя проверку ремонта (–2), но для этого потребуется d6 часов кропотливой работы с пинцетом и увеличительным стеклом.*
Тональная сигнализация	*При активации пружина издаёт пронзительный визг. Все в пределах 4 клеток должны пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала получают d6 урона в голову (+4 урона) и глохнут на 3d10 минут.*
Тоник «совиных глаз»	*Тоник действует противоположным образом и ослепляет героя на время своего действия.*
Тоник ускорения метаболизма	*Тоник оказывает положенный эффект. Однако при этом герой тут же изрядно теряет в весе и получает изъян коротышка (из-за того, что он стал чертовски тощим), пока не съест достаточно, чтобы вернуть свои фунты назад! Это займет d4 недели при условии хорошего питания.*

КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

Торсионный буровой ракетомет	*Ракета взрывается в пусковой установке, нанося всем в пределах среднего шаблона 4d8+2 урона. Разумеется, пусковая труба разрушается.*
Трансмагнитный локатор	*Компас сильно и внезапно притягивает к маяку независимо от расстояния. Если герой не успел сразу же выпустить его из рук, пройдя проверку ловкости (–2), устройство разбивается вдребезги, нанося 2d6 урона, когда стрелка индикатора вылетает из компаса со скоростью пули!*
Тросомёт	*Взрывается паровая камера, жестянщик получает урон 4d8. Пусковую установку невозможно использовать. Для починки требуется успешная проверка ремонта (–4) и d4 дня работы.*
Тросомот	*Срывается фиксирующий механизм, и трос вылетает из катушки, ударив случайную цель (возможно, самого жестянщика), нанося 4d6 урона. Для починки устройства требуется проверка ремонта (–4) и d6 часов работы.*
Трость-ружьё	*Ствол разрывается, нанося 2d6 урона всему в пределах малого шаблона.*
Тяжелые бронештаны	*Повреждённая призрачная сталь воспламеняется, нанося владельцу 2d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока штаны будут на нём.*
Тяжёлый бронежилет	*Повреждённые волокна призрачной стали воспламеняются, нанося владельцу 2d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока жилет будет на нём.*
Тяжелый бронеплащ	*Повреждённая призрачная сталь воспламеняется, нанося владельцу 3d10 урона сразу же и по 2d6 урона каждый раунд, пока плащ будет на нём.*
Удушающий газ	*Газ наносит 3d6 смертельного урона.*
Ультразвуковой отпугиватель	*Отпугиватель дразнит — и притягивает — всех животных и чудовищ в области двух миль от себя вместо того, чтобы их отпугивать. Чтобы починить эту штуковину, нужна проверка ремонта (–4) и 2d6 часов работы — после обнаружения проблемы!*
Универсальная смазка	*Масло оказывается разъедающим. Любой, кто коснётся его открытым участком кожи, получает 2d10 урона. Дьявольские машины, покрытые смазкой, страдают от катастрофической неполадки при первом же использовании.*
Усиливающая удар булава	*Ограничитель на рукояти булавы слетает, и пружина довольно больно выстреливает утяжелителем в пальцы владельца. Его рука, держащая оружие, получает 2d6 урона.*
Усилители звука	*Перегородка соскальзывает на диафрагму, усиливая звуки в два раза. Герой получает штраф –2 ко всем проверкам параметров и должен пройти проверку выносливости (–2), иначе окажется в шоке от звука выстрела или любого громкого шума, произведённого на расстоянии до 4 клеток. Чтобы поставить перегородку на место, нужна проверка ремонта (–4) и d6 часов работы.*
Химический лозоискатель	*Статический заряд генератора заземляется через владельца. Он получает 3d8 урона, а устройство перестаёт работать, пока не будет успешно произведена проверка ремонта (–2), для завершения которого нужно 2d6 часов.*
Цепная пила	*Паровой котёл взрывается, нанося 3d10 урона в пределах большого шаблона.*
Циркулярная пила	*Лезвие пилы разбивается, разбрасывая во все стороны острые как бритва осколки. В пределах среднего шаблона с героем в центре все (включая жестянщика) получают 4d6 урона, а сама пила уничтожена.*
Черепной гироскоп	*Гироскоп быстро вращается, вызывая у жестянщика тошноту. Герой в шоке и получает уровень усталости, который можно снять только через 30 минут, успешно пройдя проверку выносливости. До тех пор никакие преимущества от гироскопа не действуют.*
Шляпа-перископ	*Обзорный окуляр вонзается в глаз владельца, нанося 2d6 урона.*

Шноркель	*Клапан трубки забивается через 2d6 раундов (достаточно времени, чтобы герой опустился под воду). Персонаж должен проходить проверку выносливости каждый раунд, пока не поднимется на поверхность, в случае провала получая уровень усталости. Даже оказавшись на поверхности, он должен совершать проверки плавания, чтобы держать голову над водой.*
Шок-патроны	*Патрон сдавливается в стволе, и смесь вытекает в механизм оружия, а затем взрывается в узле запирания, нанося урон владельцу. Чтобы починить оружие, требуется успешная проверка ремонта (–2) и 2d6 часов работы; для револьвера: 3d6 урона; для винтовки: 3d8 урона.*
Электрическое стрекало	*Оружие перегорает. Жестянщик получает полный урон от всех накопленных на тот момент зарядов. Устройство нельзя использовать до замены конденсатора. Для этого понадобится проверка ремонта (–4), $450 за конденсатор и d8 часов работы.*
Электромагнитное фокусирующее устройство	*В конденсаторе происходит короткое замыкание, нанося d6 несмертельного урона владельцу за каждый накопленный заряд. ЭМФУ нельзя больше использовать до замены конденсатора.*
Электростатическая сабля	*Владелец сабли получает разряд вместо жертвы, а конденсатор оружия перегорает. До его замены саблю нельзя использовать в качестве парализатора.*
Электростатический нож	*Владелец ножа получает разряд вместо жертвы, а конденсатор оружия перегорает. До его замены нож нельзя использовать в качестве парализатора.*
Электростатический пистолет	*Весь разряд достаётся владельцу пистолета, в то время как предполагаемая цель не получает никаких повреждений; кроме того, перегорает конденсатор оружия. Пистолет невозможно использовать до замены конденсатора.*
Эликсир божественного голоса	*На следующие 24 часа голос выпившего становится жестким и хриплым, давая герою штраф –2 к харизме.*
Эликсир восстановления сил	*Ускоренное исцеление сказывается на сердце героя. У ковбоя случается инфаркт, как описано в таблице страха.*
Эликсир Самсона	*Результат оказывается противоположным ожиданиям, и значение силы падает на две ступени (до минимума d4).*
Эликсир точного выстрела	*Реакция героя замедляется, и его трясёт. На все проверки ловкости и связанных с ней навыков на время действия эликсира налагается штраф –2.*
Эликсир третьего глаза	*Герой может видеть только спиритические сущности, но не реальные объекты, и все духи понимают, что за ними наблюдают.*
Эликсир храбрости	*Герой впадает в неистовую ярость, что делает его невосприимчивым к страху и запугиванию. К сожалению, он бросается на всех и вся поблизости. Чтобы, находясь под влиянием эликсира, удержаться от нападения на друга, нужно пройти проверку характера (–4).*
Эхолокаторы	*Голосовой аппарат настроен слишком высоко, результатом чего становится долгий визг, болезненно отдающийся в ушах жестянщика. Герой получает 3d6 урона в голову (+4 урона), а устройство перегорает. Приспособление снова заработает, если настроить ушные провода на нужный диапазон, для чего необходима проверка ремонта (–4) и 2d6 часов работы.*
Ядовитые клыки	*Соединяющая трубка прорывается в голове жестянщика, выливая содержимое в его носовую полость и околоносовые пазухи. На любую проверку параметров, чтобы противостоять воздействию жидкости, налагается штраф –4. Имплантат уничтожен (бедный жестянщик одновременно получает неполадку поршневой челюсти!).*
Якорная мина	*Мина взрывается в процессе установки, нанося полный урон подрывнику и всему, что окажется в области взрыва.*

ВЫПУСКНЫЕ ДАННЫЕ

Deadlands: Тайны «Смита и Робардса»

Авторы: Тони Ли, Джон Хоплер, Мэтью Каттер и Шейн Лэси Хенсли.
Дополнительные материалы: Клинт Блэк, Джон Гофф, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Павел Гуров.
Перевод с английского: Дмитрий Кияшко, Алексей Мун.
Корректорская работа: Александр Ермаков, Анастасия Гастева.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Вёрстка: Илья Козубовский.
Технический редактор: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Ведение проекта: Александр Ермаков.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэтью Каттер.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Илья Козубовский.
Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.
Иллюстрация обложки: Mkultra Studio.
Иллюстрации: Эшли Марлер, Энди Парк, Лостно Уоллес, Шайенн Райт и художники игры Doomtown.
Особые благодарности: Mary Antonelli, Gary Bernard, Maureen Cutter, Shane Hensley, Eddie Lee, Steve Lee, Tammey Reed, Larry Troth, Ken Whitman, John R. & Christy Hopler, Zeke Sparkes, Jason Nichols, Michelle, Ronan, and Caden Hensley.

Произведено XX.XX.XXXX. Срок годности не ограничен.
Подписано в печать XX.XX.XXXX. Формат 70×100/16 (165×235 мм).
Гарнитура «Arno Pro». Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Отпечатано в типографии «НП-Принт»;
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр. 15.